漫画 漫画 漫画

LIRE 4.000

MAGGIO 1991

MANGA MANIA 2

LAMU' MAI KAMUI

DOSSIER HAYAO MIYAZAKI

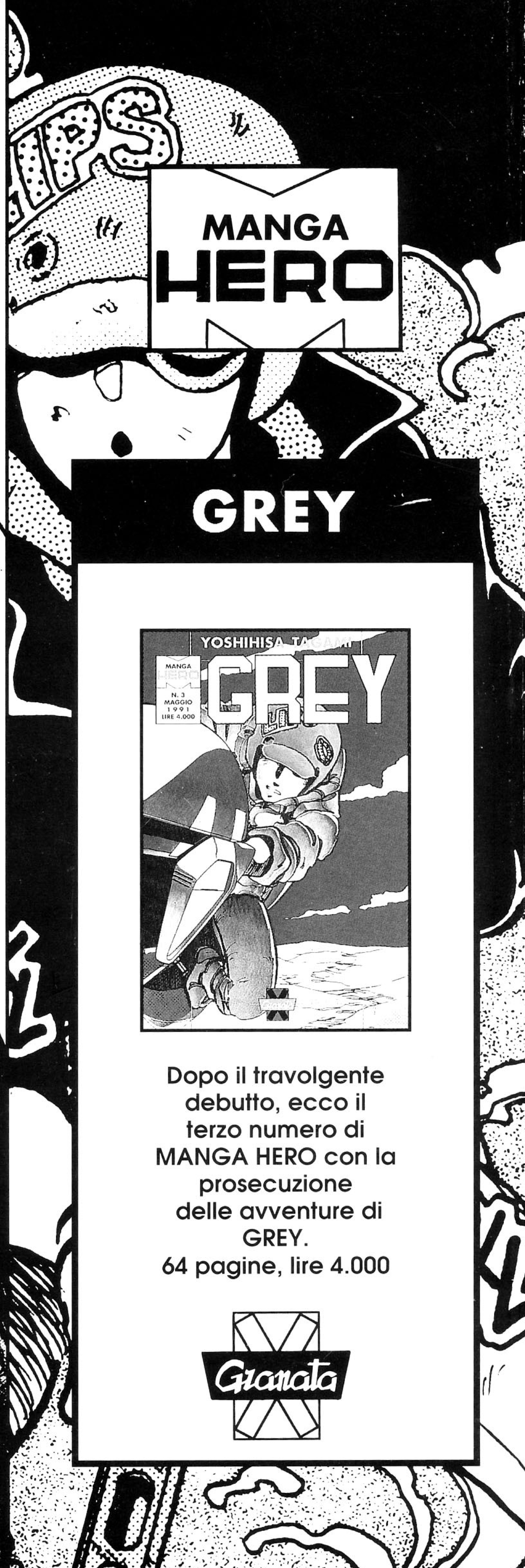
漫画 漫画 漫画

Granata

CRYING FREEMAN

E' finalmente in edicola il secondo numero di Z COMIX con il seguito delle palpitanti avventure di CRYING FREEMAN.
116 pagine, lire 5.000

Granata

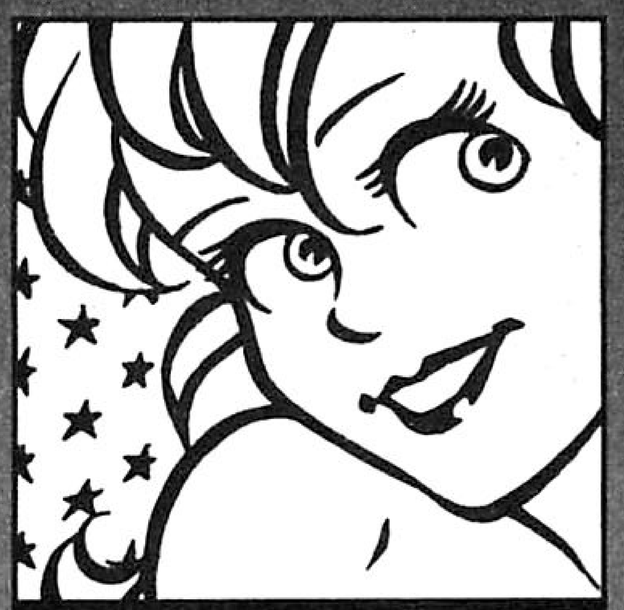


GREY

Dopo il travolgente debutto, ecco il terzo numero di MANGA HERO con la prosecuzione delle avventure di GREY.
64 pagine, lire 4.000

Granata

MANGAZINE



DUE

ANNO I NUMERO 2 MAGGIO 1991

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
LAMU'	pag. 12
Profili: Megazone 23	pag. 33
MAI	pag. 38
Dossier: Hayao Miyazaki	pag. 70
KAMUI	pag. 78

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art Director: ROBERTO GHIDDI - Redattore capo: ENRICO FORNAROLI - Redazione: ANDREA ACCARDI, ANDREA BARICORDI, GIANCARLO CARLOTTI, MASSIMILIANO DE GIOVANNI, ANDREA PIETRONI, BARBARA ROSSI - Segretaria di redazione: NIVES AIUOLA. Hanno collaborato: VALERIO CUMANI, ANTONIO MAIZZA, FEDERICO MEMOLA, LUCA OLEASTRI, MIKA SUZUKI, SABRINA TUNESI e VANNA VINCI.

CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
KAMUI © by Sanpei Shirato and Akame Productions/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione Italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Andrea Baricordi; lettering: Barbara Rossi.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70%. Mensile. N°1/91.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 3, 40122 BOLOGNA
telefono 051/237737, telefax 051/226895

Ormai è certo: i manga in Italia hanno inizato a riscuotere un buon successo di pubblico. E allora, tipicamente all'italiana, ecco scatenarsi i primi effetti negativi, che sono essenzialmente tre. Il primo è la corsa da parte di certi editori ad accapparrarsi fumetti nipponici, senza guardare troppo per il sottile alla qualità e all'opportunità di pubblicazione. Il secondo è la selvaggia importazione di materiale giapponese (manga, video, cd, gadget) venduto poi a prezzi di assoluto strozzinaggio. Il terzo, infine, è la comparsa in scena di decine di 'esperti', ognuno con le proprie fisime e le proprie 'verità'. Granata Press immaginava che tutto ciò sarebbe accaduto e ha pronta la risposta: presto avrete da noi nuove pubblicazioni, un servizio di importazione a prezzi controllati e persino uno standard di traslitterazione dei termini nipponici. Per i manga, questo e altro.

Luigi Bernardi

CERCO/OFFRO

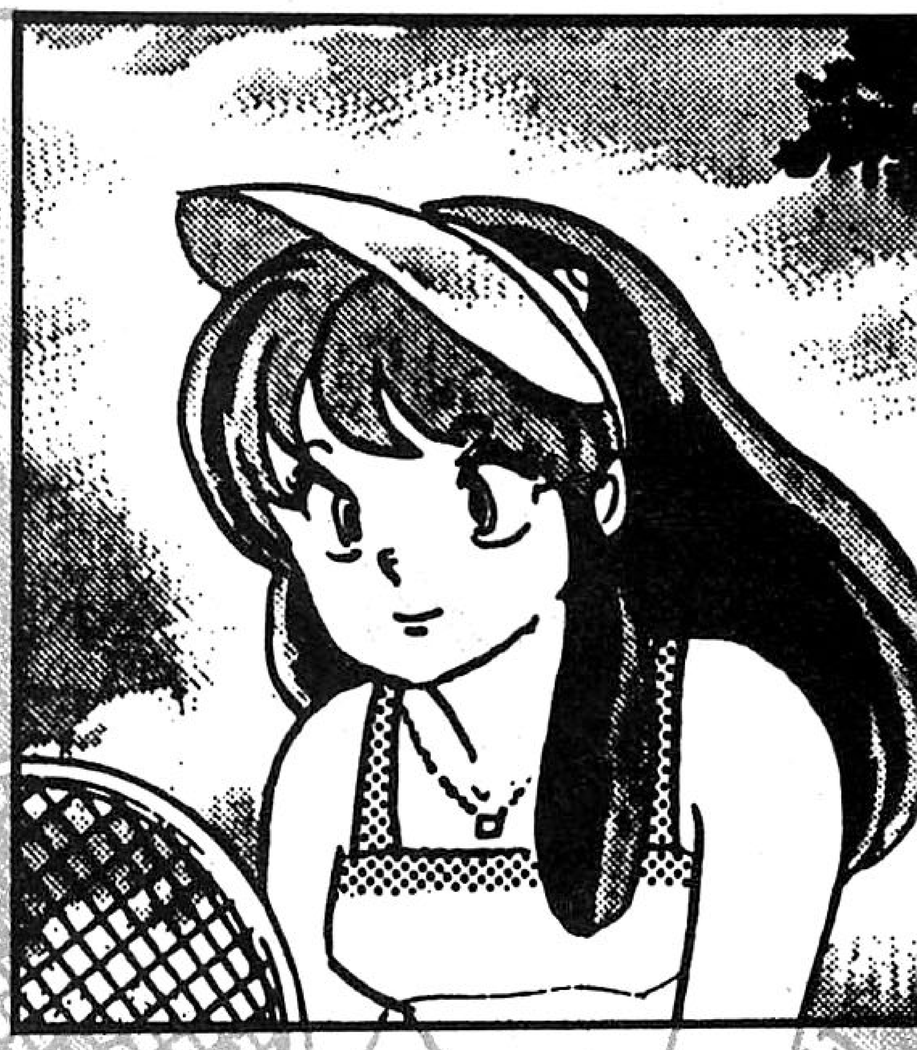
Sono un appassionato della bravissima Rumiko Takahashi e vorrei corrispondere con tutti i lettori di Zero *e* Mangazine *che condividono le mie idee.*
Mariotti Roberto, via Fabio Filzi 108, 26100 Cremona.

Cerco Outlanders *nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13 (anche raccolte) edito dalla Dark Horse, e* Nausicaä *nn. 2, 5, 6, 7 (prima serie) edito dalla Viz Comics. Pago bene.*
Massimo Setti, via Trento e Trieste 26, 40025 Poggio Rusco (Mn).

Vendo manga originali su richiesta, di qualsiasi autore o casa editrice, e inoltre vendo materiale vario riguardante la Nippon Animation. Scrivere inviando un francobollo per la risposta a
Ikki Bertolin, Canton Burzio 5, 10090 S. Bernardo d'Ivrea (To).

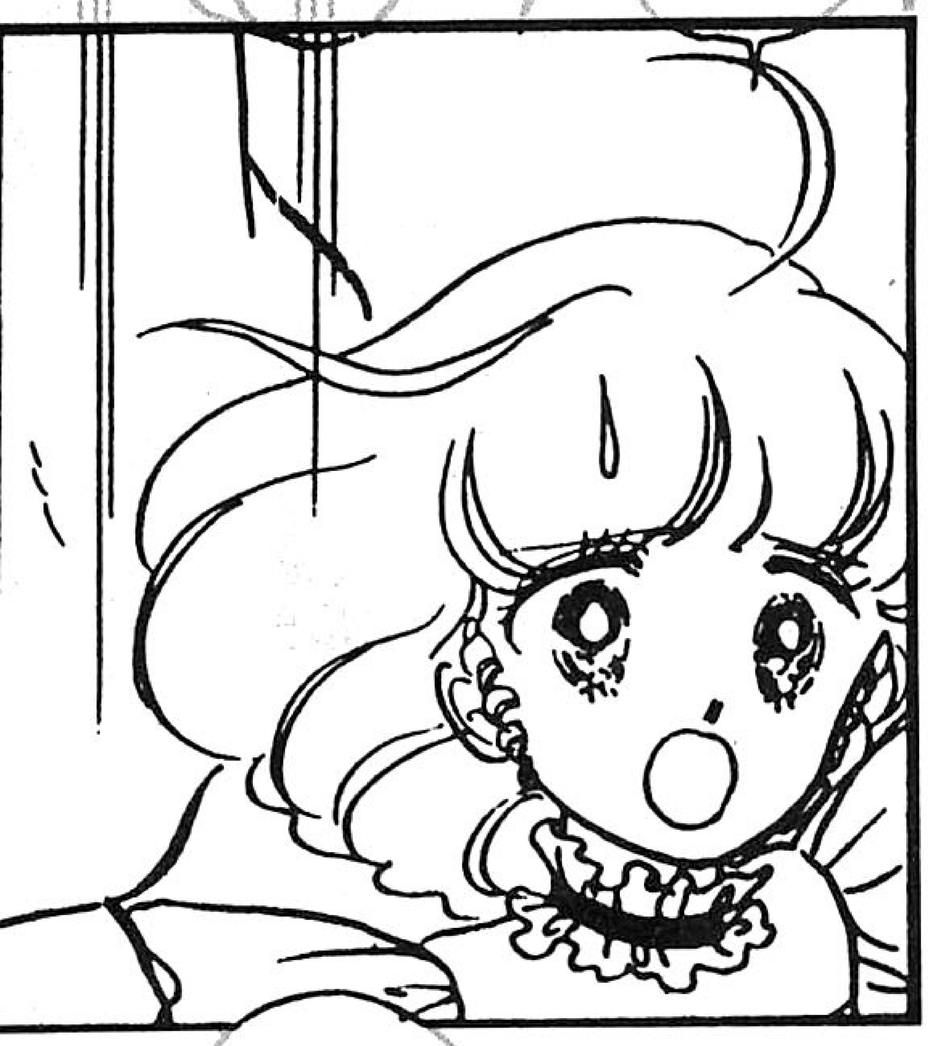
Yeeeaaah!! Carissimi di **Mangazine**, siete passati al formato da edicola, avete riportato (anzi avete introdotto!!) con **Zero** e **Z Comix** il manga in Italia scavalcando un decennio di critiche ingiuste e soprattutto stupide, avete giustamente ottenuto un discreto successo editoriale, grazie anche alla Granata Press (casa che ormai idolatro spudoratamente), e ora state per pubblicare il fumetto che per dieci anni mi ha fatto tener duro, che mi ha permesso di camminare a testa alta, nonostante le critiche maligne di chi non ha mai capito niente, ossia il capolavoro del fumetto, comico e non: *Uruseiyatsura* (*Lamù*). Cosa posso dire? Grazie!! Vorrei comunque esprimere un parere su questa pubblicazione e, se possibile, darvi dei consigli. Innanzi tutto vorrei che pubblicaste tutta la serie, e non solo una parte come hanno fatto in America. *Lamù*, inoltre, contiene riferimenti a dozzine di tradizioni giapponesi (d'altronde questo è il punto di forza di tutte le opere di Rumiko Takahashi). Gerard Jones, che ha curato la traduzione inglese per la Viz Comics, ha modificato molti di questi riferimenti, adattandoli alla cultura americana (nel primo episodio Ataru tira dei dolcetti al padre di Lamù, credendolo una maschera di Halloween, mentre nell'originale il ragazzo gli tirava dei fagioli, secondo la tradizione giapponese). Io preferirei che manteneste inalterati questi riferimenti, magari chiarendoli in una serie di note esplicative. In questo modo il lettore comincerebbe ad avere un panorama più o meno dettagliato delle condizioni sociali giapponesi (un bell'esempio è stato l'articolo "Gang" sul numero due di **Zero**). Augurandovi un grosso boom editoriale (ai livelli di "Dylan Dog", per lo meno), vi saluto.
Ataru Moroboshi, alias Oscar.

Ben vengano i consigli, caro 'Ataru alias Oscar' (ti sembra carino, da nostro primo lettore, firmarti con uno pseudonimo?), specialmente quando sono in perfetta sintonia con la linea editoriale adottata dalla nostra casa editrice. Non troverai, quindi, traduzioni o adattamenti affrettati in Lamù, *così come cercheremo di fare anche negli altri fumetti che pubblichiamo sulle nostre quattro testate manga. Sicuramente avrai letto il primo numero di* ***Mangazine****, in cui appare la scena da te presa come esempio, e avrai visto che abbiamo preferito ripristinare il dialogo originale. Quando Ataru torna a casa e trova un orco seduto nel suo salotto, come prima reazione cerca di scacciarlo lanciandogli contro dei fagioli, che assumono nella tradizione giapponese la stessa valenza dell'aglio per i nostrani vampiri. Comunque, come forse saprai già, presenteremo l'intera serie di* Lamù, *pubblicata in Giappone dalla Shoonen Sunday in 34 splendidi volumetti.*



Sono uno studente di matematica, ho 24 anni e sono sempre stato un appassionato della cultura orientale, quella giapponese in particolare. Studio filosofia Zen, pratico arti marziali, coltivo bonsai, leggo romanzi di Mishima, sono un conoscitore di the e ascolto la musica di Sakamoto. Da qualche mese mi sono deciso a studiare la lingua giapponese. Anche i serial animati mi sono sempre piaciuti. Mi ricordo l'entusiasmo che suscitavano in noi, bambini di prima media, le primissime puntate di *Goldrake*; a quel tempo c'erano solo poche emittenti private sulle quali era difficilissimo sintonizzarsi. Mi ricordo che seguivo le puntate di *Jeeg Robot* attraverso una fitta nebbia di interferenze. Eravamo nel '77-'78 e decisamente non avevamo mai visto niente di simile.

Eravamo abituati ai personaggi di Tex Avery che si appiattivano sotto il rullo compressore o bucavano il terreno per poi tornare normali la scena successiva; oppure ai cortometraggi della Walt Disney, divertentissimi e di ottima qualità, ma dove i personaggi erano topi, cani e scoiattoli. Io non guardavo i manga animati per pura distrazione. Alcune puntate di *Lupin III* sono dei veri gioiellini di sceneggiatura ("Le tre pergamene", "L'evasione di Lupin", e l'ultima puntata della prima serie, sulle monete antiche giapponesi) e ho sempre rimpianto di non aver potuto seguire tutte le puntate di *Capitan Harlock* e di *Gundam*. Ma soprattutto ci sono dei lungometraggi che secondo me sono dei



capolavori: anni fa vidi al cinema un film animato su Lupin III che combatteva contro Mamo, un uomo che si autoriproduceva per clonazione. Bellissimo è anche "Le avventure di Bandar", che dettero in TV molto tempo fa. Thus, appena i manga sono arrivati in Italia non ho perso l'occasione. Seguo "Akira" dal primo numero e ne sono entusiasta. La storia è bellissima e i disegni coinvolgono totalmente il lettore. A Lucca '90 ho potuto vedere il film, e ho potuto anche visitare il vostro stand. Ho conosciuto così **Zero** e **Mangazine** fanzine. Complimenti!! La scelta di *Ken* per cominciare la pubblicazione è eccellente. Ho letto tutti gli articoli con molto piacere; le spiegazioni che pubblicate sono assolutamente necessarie per noi così distanti dalla vita e dalla cultura giapponesi, quindi grazie! Adesso ho appena finito di leggere il numero due di **Zero** e sono contento di averlo trovato all'altezza del primo. Un encomio particolare alla rubrica "Gang". Ho un paio di domande e mi piacerebbe che mi rispondeste in una vostra rivista. Chi scrive gli articoli? Non c'è il nome dell'autore alla fine. Come mai i personaggi manga hanno una fisionomia così chiaramente occidentale? Deriva forse da un complesso di inferiorità che i giapponesi hanno nei confronti degli americani? Oppure solo perché i tratti occidentali danno un gusto esotico (per loro) al fumetto? Per ora è tutto, grazie per l'attenzione e buon proseguimento delle attività.

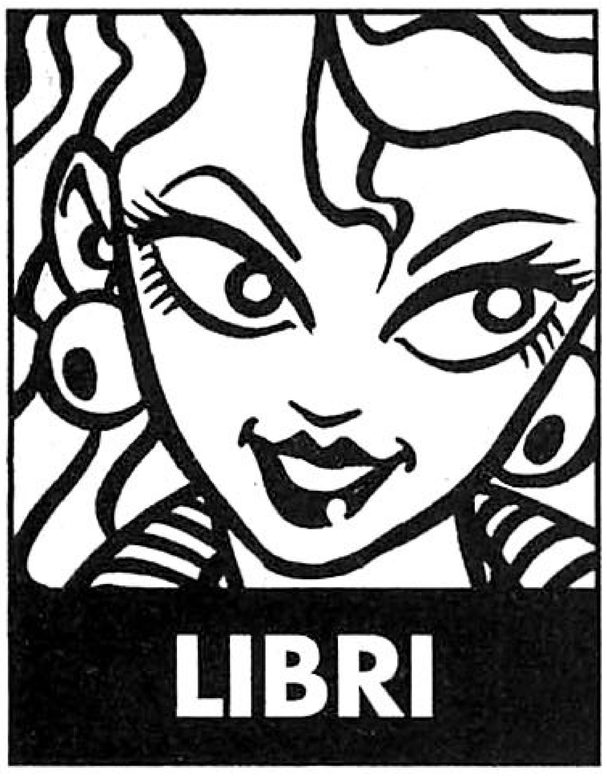
Marcello Semboli, Siena.

Caro Marcello, dopo le scuse di rito per aver apportato qualche piccolo taglio alla tua interessante ma lunghissima lettera, passiamo alle risposte, che ci permettono di parlare di un argomento che ormai da troppo tempo volevamo affrontare: gli omaggi all'occidente presenti nelle produzioni giapponesi. E' difficile stabilire un'oggettiva motivazione alle scelte dei disegnatori e dei cartoonist nipponici, anche se una delle prime cause potrebbe ricercarsi in un discorso prettamente commerciale. Uno dei maggiori importatori al mondo di serie animate è l'Italia, e comunque il loro successo economico è stato decretato dagli importatori occidentali; ne consegue l'ovvio interesse a ricreare elementi il più possibile vicini ai nostri gusti. Sicuramente, come tu stesso hai scritto, esiste un complesso di inferiorità ben visibile per esempio negli sgargianti colori dei capelli di molti protagonisti, basti pensare al violetto di Creamy, al verde di Lamù e all'azzurro di Pelsha (Evelin). Anche gli occhi, sin troppo spesso grandi e profondi, sono da analizzare in funzione di quelli piccoli e stretti dei giapponesi. Per soddisfare la tua curiosità, infine, due parole sugli articoli. Tutti i redazionali di ***Zero*** *non vengono firmati perché scritti esclusivamente da noi redattori, al contrario di* ***Mangazine****, in cui ci avvaliamo anche di collaboratori esterni.*

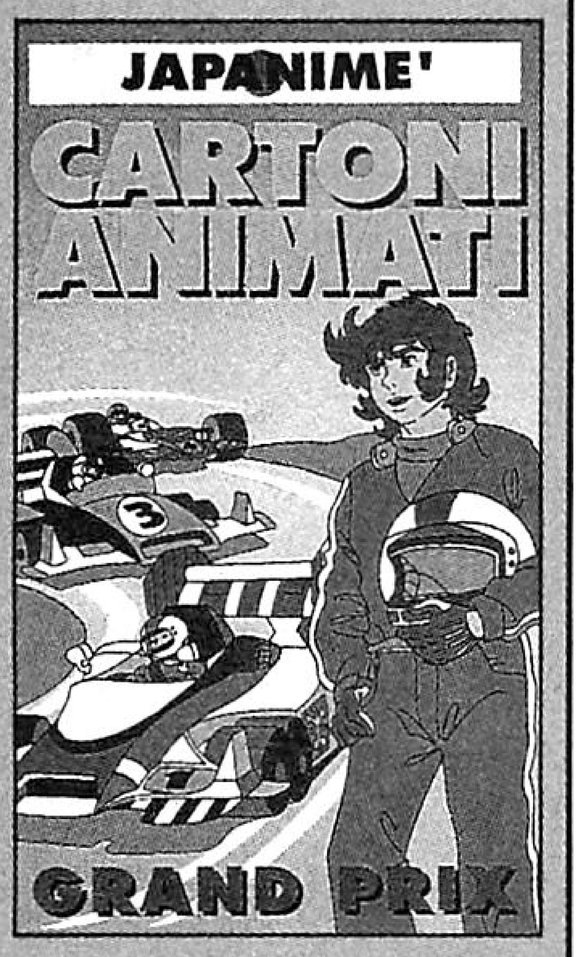
Cerco materiale di ogni genere sui cartoon Astroboy, Gotriniton, Gundam, Zambot 3, *e su qualunque serie legata al vampirismo. Contraccambio con fumetti, sigle, ritagli, o semplicemente pagando.*
Cristina Nari, via B. Guidobono 27/4, 17100 Savona.

Sono contento di sapere che anche il pubblico femminile segue le produzioni giapponesi. Se qualche ragazza è interessata a uno scambio di idee può scrivere a:
Vincenzo Scuderi, viale IV Novembre 2, 94100 Enna.

In seguito allo scandalo per l'eccessivo lievitare dei prezzi degli arretrati, nuovi e usati, stiamo cercando di realizzare un prezzario completo del fumetto italiano. Chiunque abbia altre proposte o voglia fin d'ora aderire al progetto può rivolgersi a:
Poplite Fumetto, C.P. 9, 50050 Fiano (Fi).

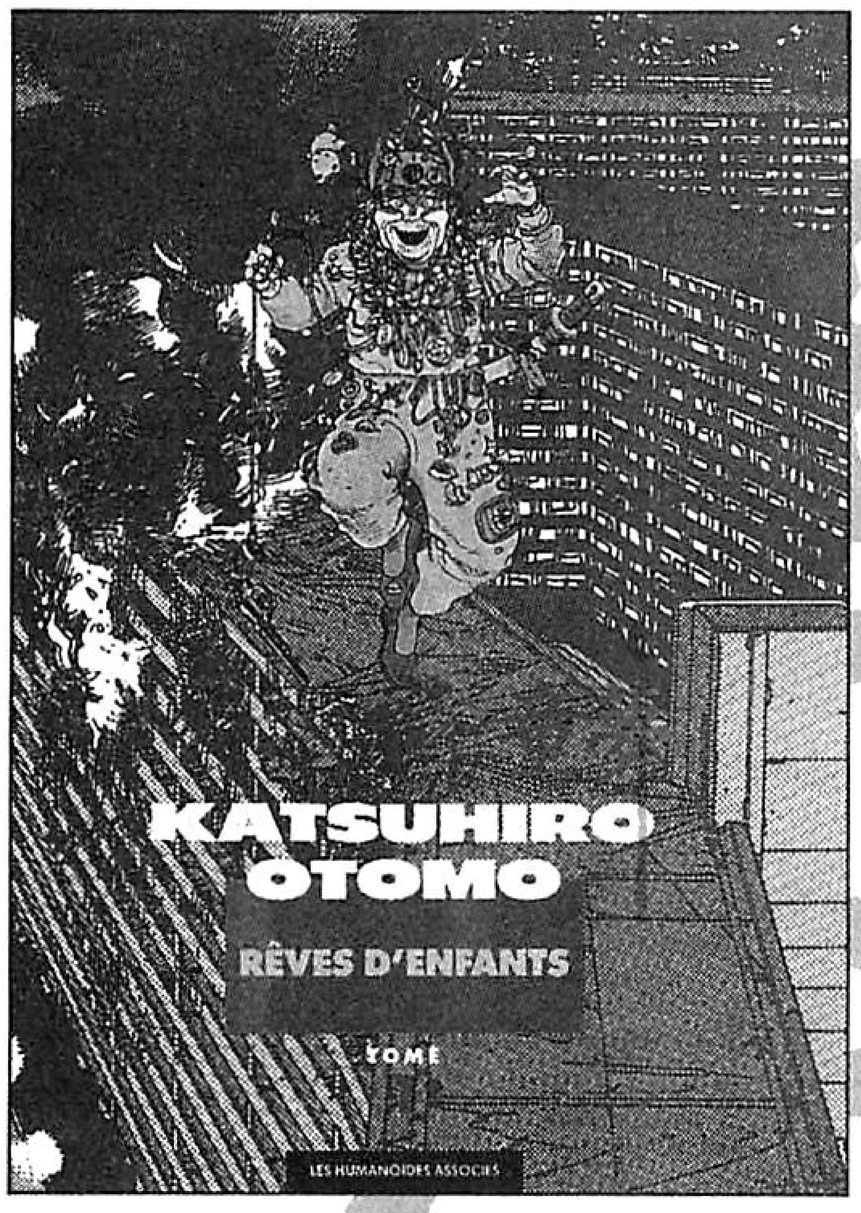


Grand Prix
60', 1991, Logica 2000.



Approdano in edicola i primi due episodi della serie animata giapponese ***Arrow Emblem Grand Prix no Taka*** *(Il falco del Grand Prix dal simbolo di freccia), creata nel 1977 dalla Toei e trasmessa in Italia nel 1981. Come consuetudine del Gruppo Logica 2000, il filmato è importato dall'America, anziché dal Giappone. Takaya Todoroki, il pilota protagonista delle vicende, cambia così nazionalità e diventa nella versione americana Cash, e con lui anche l'ambientazione diventa statunitense. Agli americani è però sfuggita un'importante citazione: uno dei protagonisti è infatti Niki Lauda, pilota mascherato a causa delle ustioni alla pelle sul volto. Un nostalgico tuffo nel passato.*

Un assassinio sospetto, il primo di una lunga lista. In tre anni il numero delle vittime sale a 25. L'ultima, il quarantenne Ueno Genji, precipita dal tetto di un supermercato. La polizia brancola nel buio e affida il caso all'ispettore Yamagawa, che inizia le indagini entrando in contatto con donne depresse e violenti alcolizzati. Il ritrovamento del corpo di un agente di polizia e la mancanza della sua pistola provocano una prima svolta nelle indagini. Il mistero si infittisce, ogni assassinio è accompagnato dalla

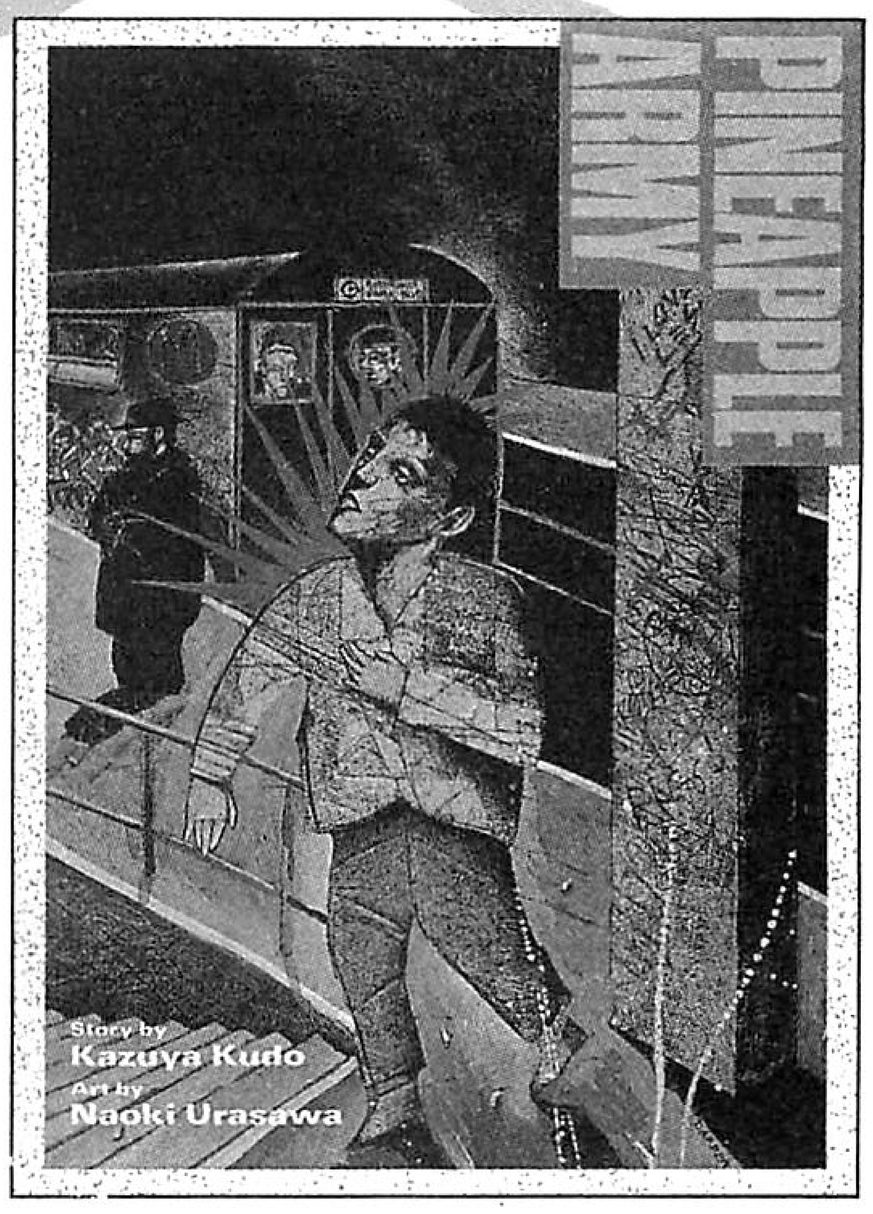


scomparsa di un oggetto. Yamagawa diviene presto il nuovo anello della catena di omicidi e il caso passa nelle mani dell'ufficiale Okamura. Il conflitto che ha luogo all'interno di un modernissimo condominio tra il vecchio e solitario Choo e una bambina, entrambi dotati di mortali poteri ESP, costituisce un importante elemento per la verità. Affascinante e assolutamente geniale, a undici anni dalla sua prima pubblicazione *Domu* mantiene inalterata l'originale carica espressiva. Il manga, realizzato da Katsuhiro Otomo dopo l'improvvisa interruzione del suo precedente *Fire Ball*, viene ora riproposto da Les Humanoïdes Associés in tre volumetti che raccolgono le 230 tavole della storia. *Rêves d'enfants*, questo il titolo in Francia, offre il ritratto di un nuovo Otomo, certo più impacciato rispetto al dinamismo di Akira, ma con una grande voglia di esprimersi secondo parametri non necessariamente giapponesi. E anche per questo che è spesso paragonato al celeberrimo Moebius, il quale a sua volta ne stima le grandi capacità. Un'opera estremamente piacevole e, nonostante attinga a piene mani dalla cinematografia occidentale, estremamente innovativa rispetto a molte serie commerciali giapponesi.

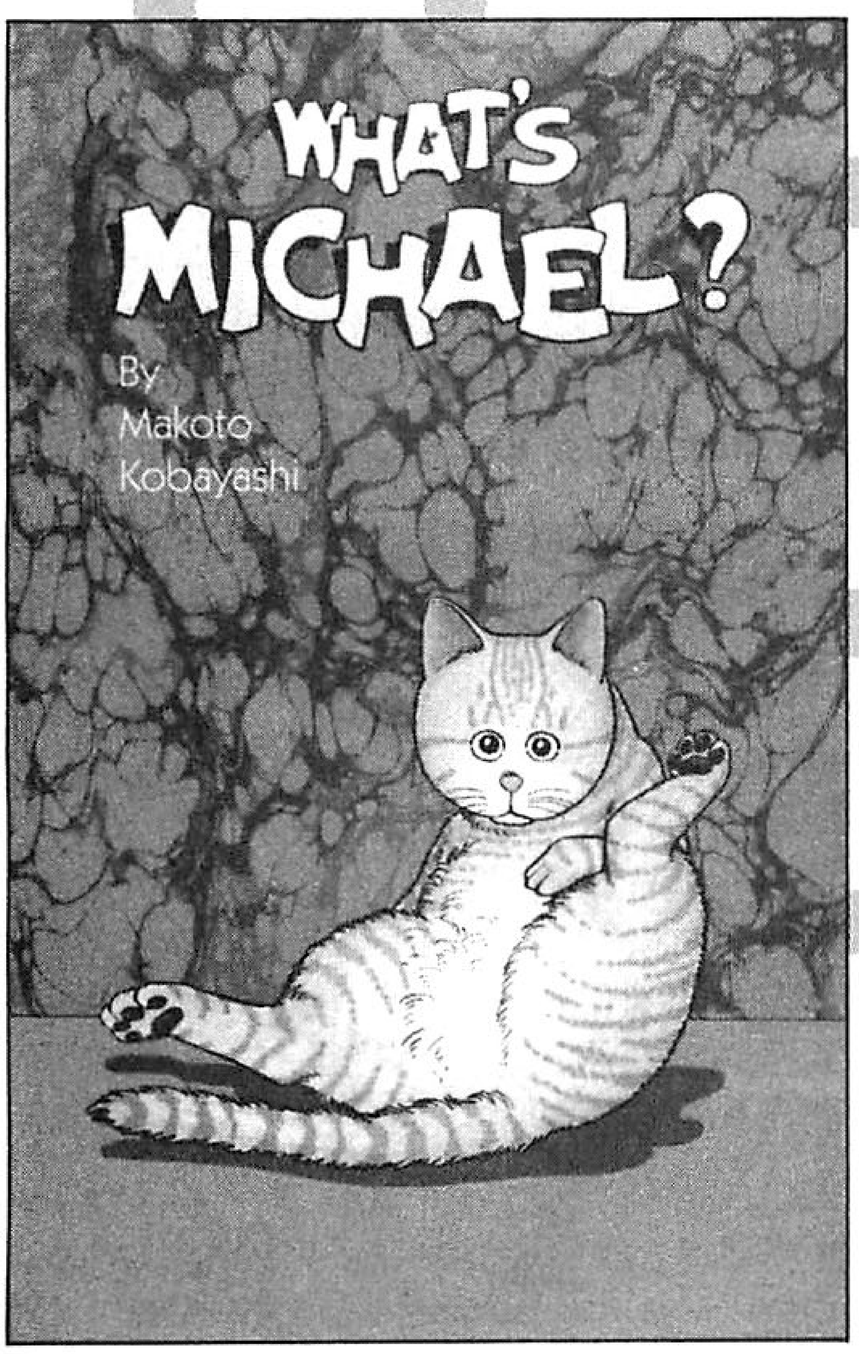
Katsuhiro Otomo
REVES D'ENFANTS
Les Humanoïdes Associés

Jed Goshi, un nippo-americano veterano del Vietnam, lavora per le Forze di Difesa Civili, un'organizzazione di istruttori che impartisce lezioni di tattica teorica e pratica a persone comuni coinvolte in vicende al di sopra del loro controllo. Grazie a questo laconico ma simpatico sergente, arzilli vecchietti, tenere fanciulle e tranquilli padri di famiglia diventano temibili guerriglieri in grado di cavarsela da soli contro bande di malfattori, spacciatori di droga e mafiosi. Un'ottima e spesso divertente serie di episodi di Kazuya Kudo supportata dal caricaturale ma precisissimo disegno di Naoki Urasawa. La storia, suddivisa in dieci capitoli, è raccolta in un elegante volume di 292 pagine, assai simile alla versione originale giapponese.

Kazuya Kudo-Naoki Urasawa
PINEAPPLE ARMY
Viz Comics



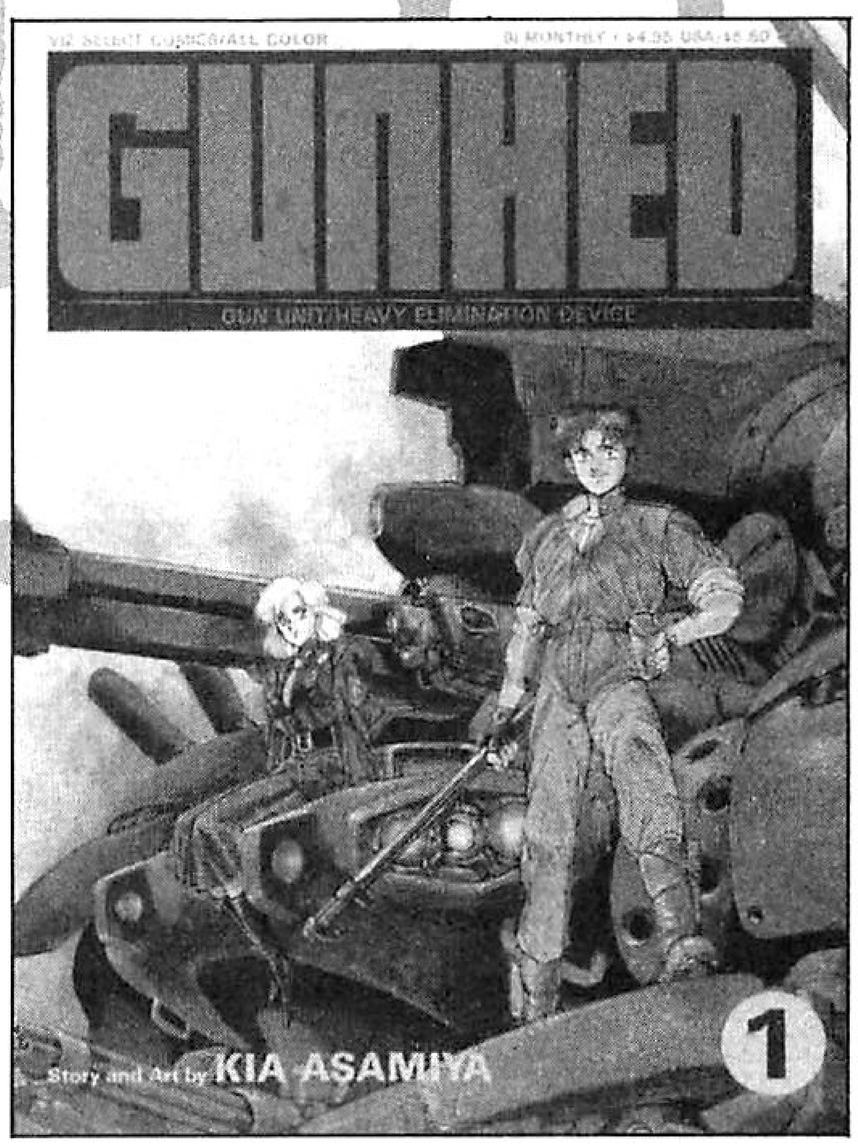
Edito dalla Eclipse International in un elegante brossurato di 120 pagine, il volume del capace Makoto Kobayashi, *What's Michael*, raccoglie 19 brevi storie umoristiche, che vedono come protagonista assoluto Michael, un simpatico gatto soriano ripreso in ogni momento della sua vita quotidiana. L'umorismo di cui sono pervase le vicende è di un tipo forse sconosciuto in occidente: infatti Michael non fa niente per risultare ironico o divertente (come invece accade per Isidoro o Garfield), è semplicemente se stesso; sono invece gli umani che lo circondano a creare le situazioni umoristiche proprio grazie alla loro quotidiana normalità. Vediamo così il nostro eroe alle prese con le coccole del padrone di casa al rientro dal lavoro, alla visita dal veterinario, oppure in una buffa caccia al passerotto che il gatto cerca invano di portare a buon fine. A conti fatti, un libro veramente molto gradevole.



Makoto Kobayashi
WHAT'S MICHAEL
Eclipse/Studio Proteus

La nuova fortunata uscita della Viz Comics, che inaugura così la sua prima collana a colori, è il fantascientifico *Gunhed*. Realizzato sulla base della sceneggiatura dell'omonimo film, il manga consacra anche in occidente l'ottimo stile di Kia Asamiya, già autore tra l'altro di *Silent Mobius*, di prossima pubblicazione sempre per la casa editrice americana, e di *Dark Angel*, attualmente serializzato su "New Type". La storia, suddivisa in tre albi di 48 pagine ciascuno, si svolge su un'isola vulcanica, chiamata 8JO situata a ottocento chilometri dalla costa asiatica; l'isola è interamente dominata dal più complesso computer del mondo: Kyron 5 che, ribellandosi all'uomo, si è impadronito della prima fabbrica di robot del mondo. Nel 2038, tredici anni dopo il fallimento dell'operazione di riconquista tentata per mezzo del battaglione di robot autocontrollati Gunhed (Gun Unit/Heavy Elimination Device), alcuni umani che si definiscono 'cacciatori di tesori' mettono piede sull'isola, e occasionalmente rinvengono l'unico modulo G pilotabile in un'ambiente ostile come la giungla meccanica. Una storia appassionante, che si presenta come una frenetica giostra di tecnologia.

Kia Asamiya
GUNHED
Viz Comics



漫画

D'Artagnan e i moschettieri del Re
60', 1991, Penta.

I tre moschettieri *di Alexandre Dumas sono stati più volte rivisitati e reinterpretati. Anche i giapponesi, per non essere da meno, hanno dedicato al famoso trio ben due serie televisive:* Wan Wan Sanjushi *(in Italia* Dartacan*), prodotta dalla Nippon Animation nel 1981, e la recente* ***Anime Sanjushi*** *(in Italia* D'Artagnan e i moschettieri del Re*) prodotta dalla Gakken nel 1987. Proprio di quest'ultima, apparsa ormai da qualche tempo sulle reti berlusconiane, sono uscite recentemente sei videocassette contenenti ciascuna due episodi della serie televisiva. L'ottima animazione rende sicuramente un gradevole omaggio al simpatico guascone. Per la Penta, erano già uscite due videocassette di* Memole dolce Memole.

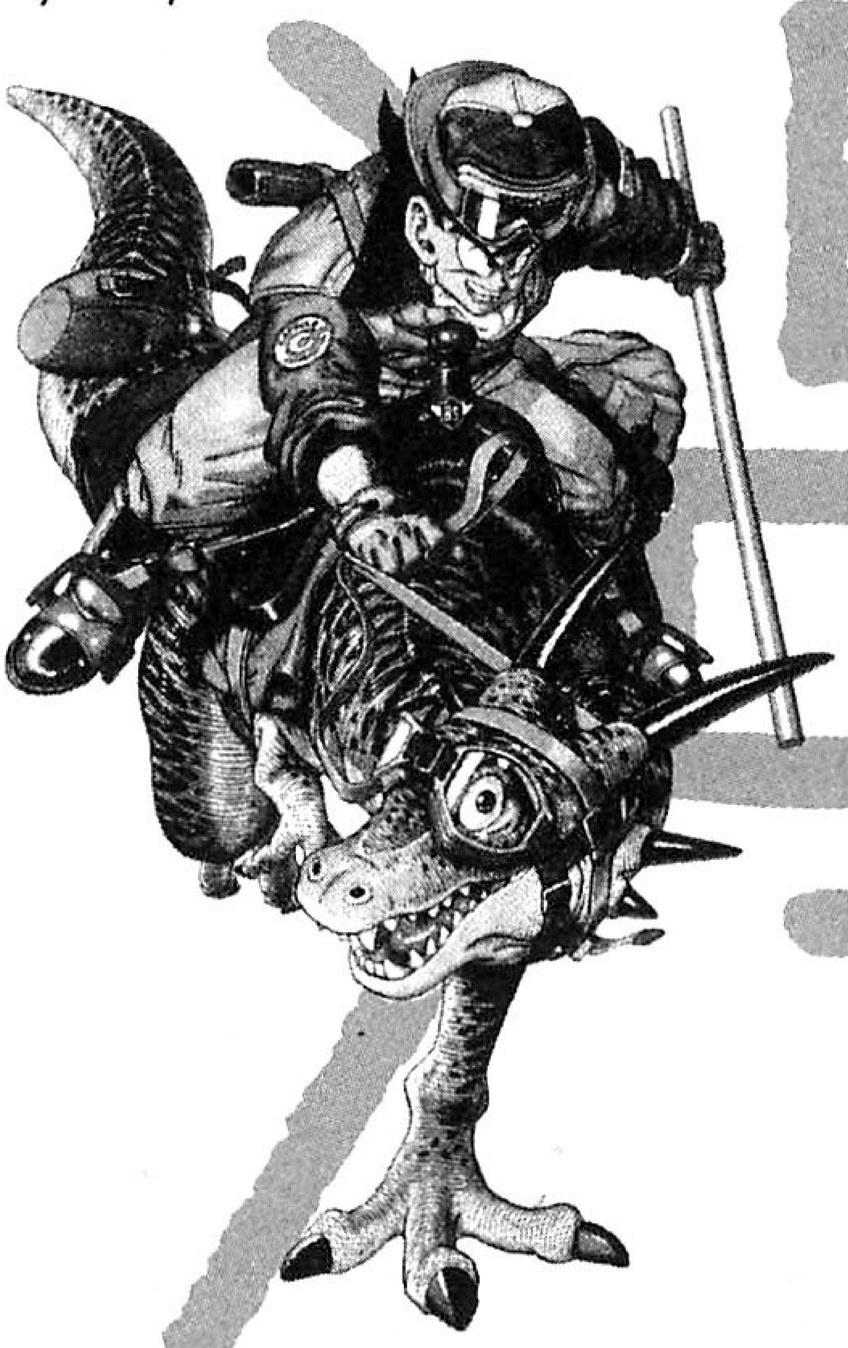
GUARDA UN PO'...

A differenza che in Italia, in Giappone le sigle originali dei cartoni animati giapponesi sono sempre sottotitolate, in qualsiasi lingua (giapponese o spesso inglese) esse siano cantate, permettendo così allo spettatore di seguirne il testo parola per parola.

Oltre alle colonne sonore dei film di animazione e delle serie televisive, in Giappone sono commercializzate anche audio cassette chiamate 'drama', in cui sono registrati interi dialoghi del film o della serie, accompagnati dalla colonna sonora.

Lo scorso autunno sul circuito di Italia 7 è stata trasmessa la seconda serie di Rocky Joe *(Ashita no Joe 2). Il doppiaggio è stato completamente rifatto, e i personaggi hanno curiosamente cambiato nome. E questo non è niente: gli ultimi drammatici minuti della storia (sì, proprio quelli in cui Joe muore) si sono letteralmente volatilizzati! Complimenti!!*

Maestro incontrastato del manga umoristico, Akira Toriyama ha realizzato poche serie, ma tutte estremamente innovative sia nel segno che nelle sceneggiature. Per questo la Jump Comics ha pubblicato uno splendido libro illustrato, **Akira Toriyama the World**, in cui l'autore rende omaggio ai suoi personaggi più famosi. Così ritroviamo i protagonisti di *Dr. Slump*, il fumetto raccolto con successo in 18 volumetti, quelli di *Dragonball*, ancora oggi pubblicato su "Shonen Jump", e tutti gli interpreti del suo *Akira Toriyama Maru Saku Gekijo* (Le opere teatrali di Akira Toriyama).



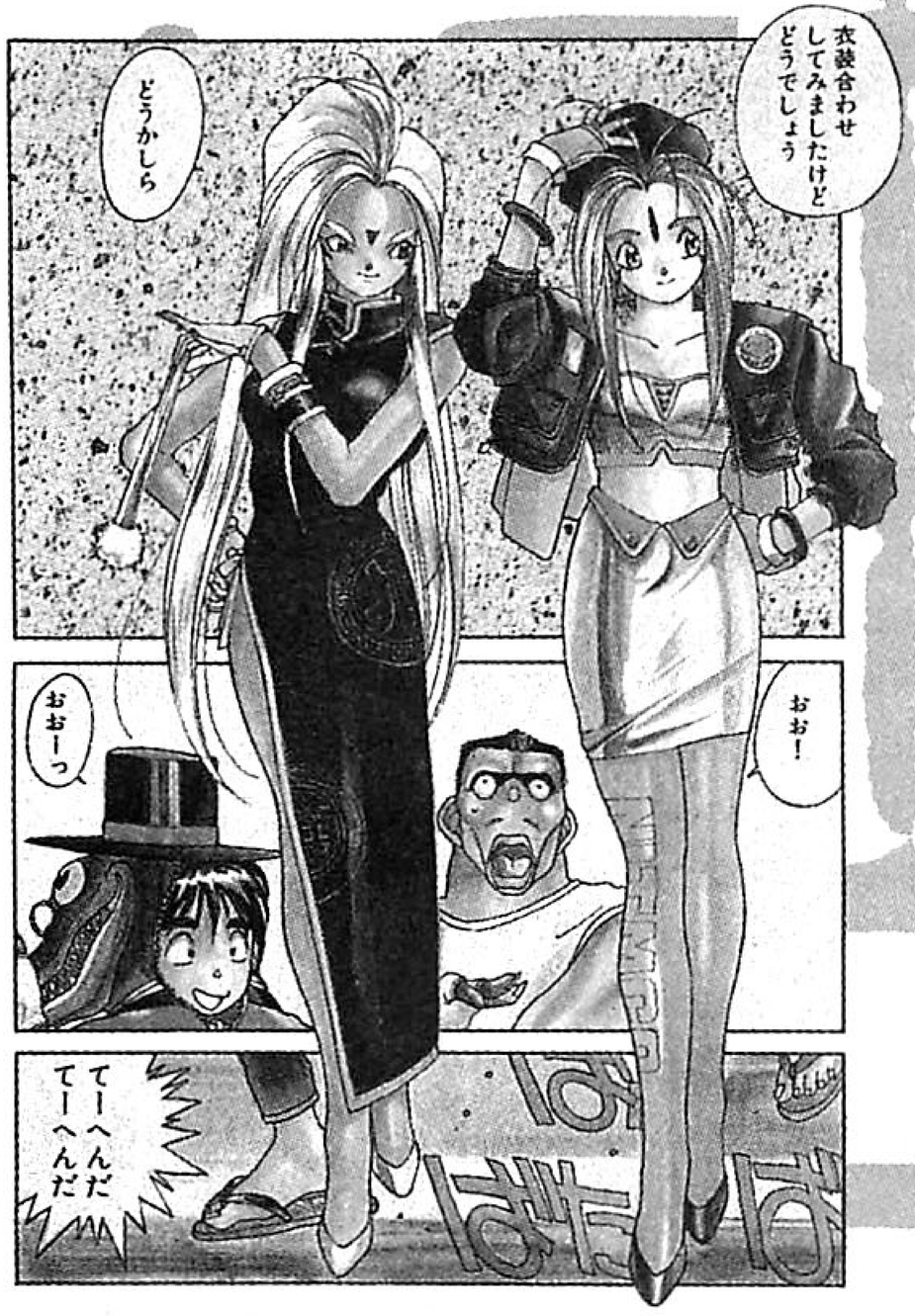
In **Video Girl Ai**, il fumetto di Masakazu Katsura che appare sul settimanale a fumetti "Shonen Jump", è possibile ritrovare le situazioni quotidiane e le storie d'amore dei giovani giapponesi, narrate dall'autore con assoluta veridicità. Il fumetto presenta il giovane Yota diviso tra l'amore di Ai e quello di altre due ragazze, Nobuko e Moemi. Il ragazzo mette alla prova le sue coetanee ma, innamorato profondamente di ognuna di esse, si ritrova continuamente in situazioni estremamente imbarazzanti.

Sarà la fantascienza la grande protagonista della prossima convention sanmarinese, che ospita la XVII Italcon e l'Alliancecon II. Fra le molte attrattive si annuncia interessante la giornata di domenica, che propone il primo Animation Meeting, in cui si alterneranno dibattiti e proiezioni. Particolarmente attesi sono la versione statunitense del film **Akira** e il documentario **The Making of Akira**, entrambi annunciati per il pomeriggio. Per inform azioni contattare Adolfo Morganti, viale Cappellini 14, 47037 Rimini (Fo).

Una donna di nome Sarah parte alla ricerca dei suoi tre bambini scomparsi in un mondo ormai distrutto dalle guerre nucleari. Fra terre riarse dalla siccità, barbarici tiranni, guerriglie e città devastate, la donna si destreggia abilmente per portare a termine la sua missione, dando a tutti coloro che incontra la speranza per il ritorno a una vita più civile e priva di oppressioni. All'interessante storia di Katsuhiro Otomo si unisce il bel disegno di Takumi Nagayasu, evidentemente evolutosi sotto la guida del suo celebre sceneggiatore. Presentato dalla Kodansha su "Young Magazine" e quindi raccolto in un primo volumetto, **The Legend of Mother Sarah** arriverà a comprenderne altri quattro entro il 1994.

Ormai autore affermato, Kosuke Fujishima è attualmente impegnato in due differenti manga, serializzati già

da qualche tempo su due diverse riviste della Kodansha. Il primo, **Taihoshichauze** (Sei in arresto!), appare dal 1987 su "Comic Party" e ha per protagoniste due intraprendenti poliziotte: Natsumi, più versata nell'uso della forza fisica, e Miyuki, estremamente abile nell'utilizzo delle tecnologie. **Aa! Megamisama** (Oh! mia dea), invece, ha fatto la sua comparsa su "Comic Afternoon" nel 1989 e presenta una sceneggiatura particolarmente brillante. Keichi Morisato, uno studente di ingegneria che non ha mai avuto relazioni sentimentali, riceve una strana telefonata dall'Ufficio della dea del soccorso. La dea Verdandy gli appare magicamente e si offre di esaudirgli un desiderio, e Keiichi le chiede di rimanere sempre con lui.



I giapponesi in campo sportivo non si sono mai rivelati grandi campioni. Questo nella realtà; il mondo dei manga, al contrario, è pieno di straordinari talenti sportivi e uno di questi è Izumi Kazama protagonista del fumetto **Metal Finish**, pubblicato settimanalmente sulla rivista "Shonen Jump". Creato da Masaru Miyazaki e disegnato da Nobuhisa Tsuruoka, la storia narra le avventure di un giovane liceale impegnato in estenuanti partite di hockey su ghiaccio, sport fino a ora mai preso in considerazione dai disegnatori di fumetti.

Una banda di motociclisti chiamata 'Vento infernale' terrorizza i sopravvissuti al cataclisma di Tokyo fino a che, in città, arriva il bestiale **Violence Jack** per portare giustizia. Questo il plot dell'OAV distribuito nel novembre '90 dalla Japan Home Video, che si ispira a uno dei più truculenti e provocatori fumetti del celebre Go Nagai, che più di tutti ha scosso l'opinione pubblica, per via dell'inserimento di elementi decisamente di dubbio gusto.

NEWS

Anche la Francia, come l'Italia, ha subito il bombardamento di cartoon nipponici alla fine degli anni '70, per cui la situazione sia editoriale che televisiva, per molti aspetti, si può considerare simile alla nostra. La sorte di Lupin III *è stata particolarmente travagliata: per non intaccare l'ormai famosissima immagine del ladro gentiluomo Arsène Lupin, creata da Maurice Leblanc, i francesi hanno tagliato e rimontato la serie trasformando Lupin in* Edgar, le detective cambrioleur; *in questo modo il simpatico ladro gentiluomo si è trasformato in un sicuramente meno affascinante detective svaligiatore.*

Il maggiore produttore di fumetti al mondo è sicuramente il Giappone, e a giusta ragione, se si guardano gli esaltanti dati di vendita. Su 17 periodici che superano il milione di copie vendute, 11 sono dedicati ai manga. Il settimanale che vanta il maggior numero di lettori è "Shonen Jump", con una media di 5.500.000 persone.

TECNICA

NTSC, PAL E SECAM

A CURA DI BARBARA ROSSI

Carissimi amici, scagli la prima pietra chi di voi non ha mai provato, in modo lecito o addirittura illecito, a procurarsi materiale video originale giapponese.
Così, sicuramente e puntualmente, tutti vi sarete scontrati con una inevitabile barriera: il sistema televisivo NTSC.
Alcuni di voi avranno sicuramente inserito nel videoregistratore casalingo un tanto agognato OAV (magari un film della saga di Gundam, o forse qualche episodio inedito delle provocanti Cream Lemon) ricavandone solo disturbi, sia che essa provenisse dall'America che dal Giappone.
Altri, invece, avranno acquistato videocassette francesi, il cui mercato è decisamente più generoso del nostro e, provandole in Italia, ne avranno ricavato una immagine nitida e chiara, ma rigorosamente e drammaticamente in un poco spettacolare bianco e nero.
L'arcano è in realtà molto semplice, anche

NTSC (National Television System Committee), PAL (Phase Alternation) e SECAM (Sequentiel à mémoire), i tre maggiori standard televisivi mondiali, sono incompatibili fra loro. Il primo è proprio dell'America e del Giappone, gli ultimi due sono europei.

L'origine di questa differenziazione va ricercata molti anni addietro, quando cioè vennero commercializzati, sia in Europa che in America, i primi televisori in bianco e nero. La differenza fondamentale è dovuta agli standard di trasmissione e ricezione delle immagini, sia come numero di righe per quadro (525 per l'NTSC, 625 per il PAL, 819 per il SECAM) che dal numero di immagini trasmesse per secondo (30 per il sistema usato negli USA, 25 per quello utilizzato in Europa).

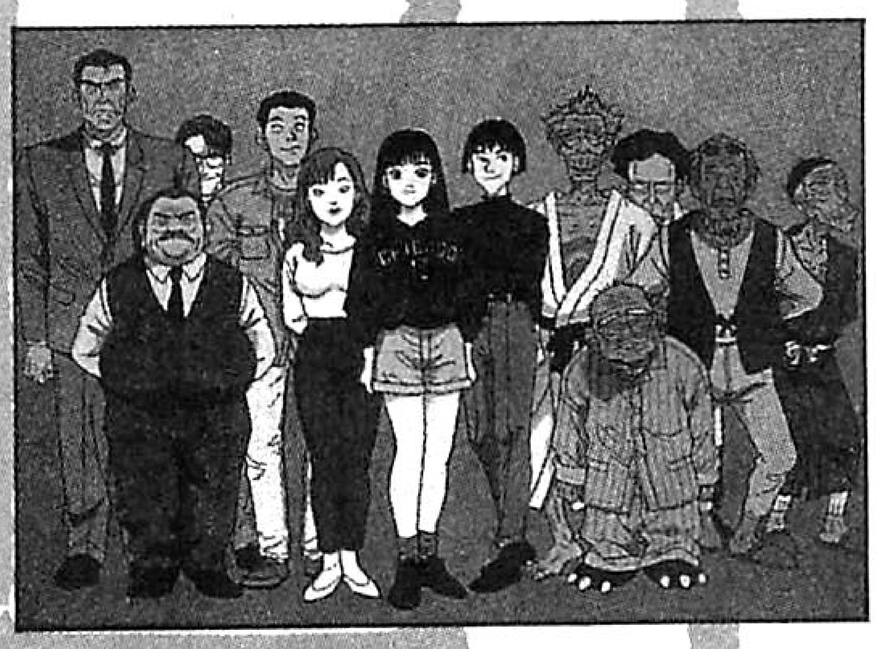
Questo problema, apparentemente irrilevante, incise non poco su quella che doveva essere la definizione dell'immagine. Un'immagine televisiva, come è ormai noto, è composta da una serie di punti luminosi; attraverso il cannone elettronico, alimentato dal segnale video, viene proiettato un sottilissimo fascio di elettroni che, attraverso campi magnetici, viene deflesso per 'esplorare' lo schermo dall'alto verso il basso per linee orizzontali e parallele. Gli elettroni così sparati stimolano su di esso un materiale (impropriamente detto fosforo, costituito però da solfuri, zinco e cadmio) che sotto tale azione emette luce riproducendo punto per punto l'immagine in bianco e nero.

Per evitare che il quadro perda luminosità durante il tragitto del cannone, lo schermo viene suddiviso in due parti dette semiquadri, uno con le linee pari e uno con quelle dispari; per formare un'immagine completa sono quindi necessari due semiquadri: nei sistemi usati in Europa vengono inviati 50 semiquadri al secondo che formano 25 immagini (frequenza di quadro = 25), il sistema NTSC (americano ma adottato anche dal Giappone dal 1961) presenta una frequenza di quadro uguale a 30, per cui trasmette 60 semiquadri al secondo. L'esplorazione televisiva può essere paragonata alla scomposizione dell'immagine secondo un mosaico formato da quasi mezzo milio-

BAOH
バオー来訪者

ne di tessere disposte su 575 file. In questo modo, nella scomposizione le tessere sono prelevate una dopo l'altra prima dalle file dispari, poi da quelle pari. L'intera scomposizione, avviene in 1/25 di secondo in Europa e in 1/30 in America; rispettivamente mediante 575 e 465 file, alle quali vanno sommate altre 50 e 60 che il sistema esplorante traccia per risalire dal basso verso l'alto. Vengono impiegate così, in totale, 625 righe nel sistema europeo e 525 in quello giapponese. Per questo motivo, il nostro sistema ha una migliore definizione dell'immagine, mentre l'altro risulta più preciso per quanto riguarda la fluidità dei movimenti.

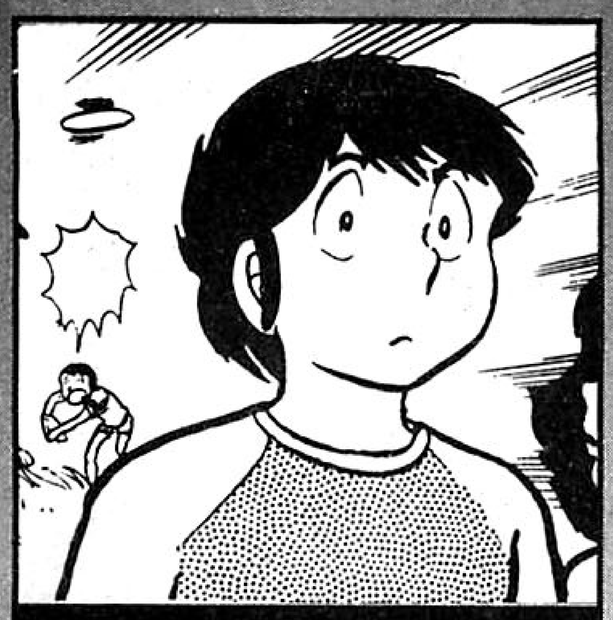
I vecchi televisori in bianco e nero non avevano problemi a usare entrambi i tipi di corrente dei diversi paesi; il problema vero e proprio, che rendeva gli standard incompatibili fra loro, venne con l'introduzione, nel 1953 in America e nel 1967 in Europa, dell'uso del colore. La necessità fondamentale era quella di inserirlo in modo da sfruttare le strutture già esistenti utilizzate per il bianco e nero e per questo motivo era necessario avere piena compatibilità con il sistema già in uso. E' stato necessario ampliare la quantità di 'informazioni' previste per la trasmissione del segnale televisivo, per cui nella realizzazione di immagini a colori, ogni punto è ora caratterizzato da tre tipi di segnale: uno di 'luminanza', che definisce il grado di luminosità dell'immagine, uno di 'croma', che ne caratterizza il contenuto cromatico a seconda della composizione dei colori, e infine uno di 'saturazione' che seleziona il grado di intensità del colore, da tenue ad acceso. Le soluzioni tecniche per risolvere il problema dell'incompatibilità sono state molte, ma il tempo, una severa selezione tecnica e ostacoli economici e politici, ne hanno via via ridotto il numero a tre.



Non è escluso che in un futuro, forse non lontano, si possa avere un'unificazione degli standard, ma per il momento sono solo due i sistemi per ottenere il passaggio da uno all'altro. Uno, la transcodifica digitale, sicuramente il più dispendioso dei due, consiste nella digitalizzazione dell'immagine, mentre l'altro, meno costoso, utilizza una nuova generazione di videoregistratori multistandard che permettono l'utilizzo di tutti i sistemi usati nel mondo; unica pecca è che per poter funzionare devono essere collegati a un televisore anch'esso multistandard. Nuovi modelli usciti recentemente permettono la lettura del segnale NTSC senza bisogno di un televisore adatto, perché agiscono direttamente sul segnale d'uscita trasformandolo da NTSC a PAL.

Il consiglio, quindi, è di controllare bene caratteristiche tecniche di ogni prodotto (televisosore, videoregistratore e anche lettore di compact) prima dell'acquisto. Solo dotandosi di tutti apparecchi multistandard (ormai presenti in misura notevole sul mercato) si eviteranno problemi presenti e futuri. E' di questi ultimi mesi, infatti, l'uscita anche in Italia dei laser disc video che, quasi a mitigare l'entusiasmo per una qualità nettamente superiore dell'immagine e del suono, ripresentano purtroppo i soliti problemi d'incompatibilità.

se i termini tecnici utilizzati dagli addetti ai lavori ne fanno un discorso comprensibile per pochi eletti. Cercheremo, così, di rendere finalmente chiare le differenze tra i tre maggiori standard televisivi mondiali, l'NTSC, il PAL e il SECAM. Forse in futuro le grandi marche produttrici riusciranno a mettersi d'accordo per unificare gli standard (il che appare, però, francamente difficile), aprendo le porte del nostro paese alla possibilità di una più massiccia importazione di film e serie, ma per il momento esistono solo due metodi per attuare il passaggio da un sistema all'altro, ed entrambi celano inaspettate controindicazioni. Intanto il mercato si prepara all'arrivo dell'insuperabile qualità dei laser disc video (anch'essi prodotti con standard diversi) , sui quali ci soffermeremo un'altra volta, nella speranza di renderdervi un utile servizio.



LAMU'

Venerdì tredici, si sa, è il giorno in cui la brava gente superstiziosa dovrebbe starsene chiusa in casa e, possibilmente, avvolta nel tepore delle coperte del letto.
Ma se parliamo di un tale chiamato Ataru Moroboshi, allora il discorso non vale più, perché pare che quando nacque lui, la sua stella abbia appeso alla porta di casa il cartello 'Torno Subito'.
Dopo essere stato al centro dell' attenzione mondiale a causa della gara con l'aliena Lamù, che aveva come posta in gioco la salvezza della Terra, lo scapestrato studente cerca di rimettere ordine nella sua vita e nella relazione con Shinobu.
Ma anche le quattro pareti domestiche possono diventare un pericolo per un individuo del genere: un particolare bernoccolo per la sfortuna, uno specchio messo dove non doveva essere, un indesiderato ospite, un cocomero della discordia, un catastrofico esorcismo e altro ancora, tutto questo nel nuovo episodio di ***Lamù****.*

PARTE 2
UN POVERO DIAVOLO

BALL !

LA VUOI PIANTARE DI STARMI SEMPRE ALLE COSTOLE ?

LA TUA FACCIA E' SOLCATA DA PRESAGI PARTICOLARMENTE OSCURI, OGGI.

SONO STANCO DI SENTIRTELO DIRE !

VIENI, SHINOBU. ANDIAMOCENE A CASA.

VA BENE. TANTO SEMBRA CHE NON AVREMO PIU' MODO DI STARCENE SOLI.

FOUL BALL !

whack

OH-OH !

DOKI !

COME STAI ?

CI DISPIACE TANTISSIMO !

ATARU ?!

OHI OHI !

ODDIO ! HAI UN BEL BERNOCCOLO !

AHIO ...

... E STA' A RIGUARDO.'

CAVOLO ! FA UN BEL MALE !

kree

UH ?!

E TU CHE DIAVOLO CI FAI IN CASA MIA ?

BE', VEDI...

L'OMBRA DELLA SFORTUNA ... GLOM ... SUL TUO VOLTO ... GLUP ... SEMBRA ESSERE PEGGIORATA ... GLOB ... MOLTO PEGGIORATA, PERCIÒ ... MMF ...

... SONO PREOCCUPATO ...

LA VUOI FINIRE DI PARLARE CON LA BOCCA PIENA ?!

NON HAI FINITO DI MANGIARE. TI E' RIMASTO DEL CIBO NEL PIATTO.

GUARDARE LA TUA FACCIA MI HA TOLTO L'APPETITO !

EHI ! NON TI HO DETTO DI SMETTERE DI SEGUIRMI ?

klomp klomp klomp klomp

NON POSSO LASCIARTI SOLO.

QUANTO HAI INTENZIONE DI RESTAR QUI ?

DORMI PURE. NON PREOCCUPARTI DI ME. STARÒ SEDUTO QUI TUTTA LA NOTTE.

...fump

AH, NO ! QUESTO E' TROPPO ! ADESSO TU ...

RAZZA DI **STOLTO** ! MA NON **CAPISCI** ? STARÒ SVEGLIO TUTTA LA NOTTE PER **PROTEGGERTI** !

E LO FACCIO SOLO PERCHE' MI **DISPIACE** PER TE ! " POVERO RAGAZZO, " HO PENSATO, " NATO GIA' SEGNATO DAL DESTINO ! " E TU... INGRATO...

VA BENE, **VA BENE !** FA' QUEL CHE TI PARE !

hwisssh hwisssh

tic tic tic tic tic tic

tic tic tic

AWOOOOO

UUH ...

QUESTO BERNOCCOLO FA UN GRAN MALE.

DIO ! SI E' GONFIATO ANCORA !

ZZZZ

UH ?

Klong

UAAH!

boing

ATTEN-TO! E'UNO SPIRI-TO MA-LIGNO!

BANZAI!

foom

WHOK

AH AH AH AH.' HO BATTUTO UNO SPIRI-TO!

WUMP

OOF.'

zoop

fump

swish

dadadada

GONG

OOOOH
...

tictictictictictic

NO
!!

13
FRI

TU...
TU...

tic
tic
tic
tic
tic
tic

TU
!

glom

SARA' MEGLIO CHE TROVI UN RIMEDIO!

Wap
Wap
Wap
Wap
Wap

E'PASSATA LA MEZZANOTTE
!

ADESSO NON POSSO PIU' TORNARE **INDIETRO!** NON POSSO PIU' TORNARE INDIETRO!

ASPETTA UN MOMENTO! VENERDI' 13... SPECCHI CHE SI RIFLETTONO L'UN CON L'ALTRO... QUESTO SIGNIFICA CHE TU SEI... UN **DIAVOLO!**

BAH... PRIMA GLI ALIENI, ADESSO IL DIAVOLO. LA TUA SFORTUNA HA DELL' INCREDIBILE.

SE QUEL PRETE NON SI FOSSE MESSO IN MEZZO, SAREI ENTRATO NELLO SPECCHIO
!

LO SAPEVO CHE ERA TUTTA COLPA TUA
!!

SALVE ...? C'E' NESSUNO IN CASA ?

OH! CIAO, SHINO-BU!

COME VA LA TESTA DEL POVERO ATARU, OGGI?

HO PORTATO QUESTO PER FARLO STARE UN PO' MEGLIO.

CIELO, CHE COCOMERO! PERCHE' NON LO TAGLIAMO E LO SERVIAMO SUBITO?

DOVREBBE BASTARE PER SEI... EHM... PERSONE.

?

PERO' PROPRIO NON MI VA DI DIVIDERLO CON QUEI DUE ROMPISCATOLE...

SAI, ATARU, A VOLTE TUA MADRE DICE COSE VERAMENTE STRA...

SWOOSH

OH...

MA E!,,

UN DIAVOLO !!

UNA BELLA FIGLIOLA !!

VIENI QUI! VOGLIO CHE TU SIA LA MIA RAGAZZA!

...

KABONNG

TU... TU... HAI ALZATO LA MANO SU UN DIAVOLO! UN DIAVOLO!

A-ATARU... MA CHE STA SUCCEDENDO?

Mah... questo e quello ... cosi` e cosa`.

ecco cosa sta succedendolo.

SI', HO SENTITO ANCH'IO QUESTA STORIA... SE METTI UNO SPECCHIO DI FRONTE A UN ALTRO DI VENERDI' 13, DOVREBBE USCIRE IL DIAVOLO...

ATARU E' MIO OSTAGGIO FINCHE' QUALCUNO TROVA IL MODO DI RIMANDARMI INDIETRO!

MA CHI E' IN GRADO DI FARLO?

HMMM... DIAVOLI, DIAVOLI... NIENTE, NEMMENO QUI...

MMPF...

NNGHGH...

QUEL PRETE HA DETTO DI ESSERE UN GRANDE SANTONE BUDDISTA CON MOLTI POTERI.

AH AH AH AH AH AH ! SAKURAMBO ?

UN GRANDE SANTONE ?! QUESTA E' FORTE !

pap pap

AH AH AH ! E TU DAVVERO GLI HAI CREDUTO ?!

A-ALLORA ... ALLORA NON E' ...

MI FACEVI COSI' PENA ... AH AH ... CHE NON HO POTUTO DIRTI LA VERITA' !

UAH AH AH AH EH AH AH AH AH !

.....

OH OH OH OH OH OH OH OHUHUHUH !!

ASPETTA ... NON MI SEMBRA PROPRIO IL CASO DI RIDERCI SOPRA.

A-HA !

PER FORZA CHE NON SI PARLA DI ESORCISMI PER DIAVOLI DELL' INFERNO IN QUESTI TESTI BUDDISTI !

DEVO CONSULTARE LIBRI OCCIDENTALI !

PER FORZA, PER FORZA !

QUESTO COCOMERO E' COSI' GRANDE... TROPPO PER NOI TRE DI FAMIGLIA E SHINOBU ...

...MA PROPRIO NON VOGLIO DARNE NEANCHE UN PO' A SAKURAMBOE A QUEL DIAVOLO.

ECCO! LO TERREMO FINCHE' IL DIAVOLO SE NE SARA' ANDATO E CI SAREMO SBARAZZATI DI SAKURAMBO! SI'! COSI' POTREMO MANGIARNE PER **DUE GIORNI**!

MMMH... QUALCOSA MI DICE CHE CI HO PENSATO TROPPO A LUNGO...

COSA?!

SHOOSH

GONK

whisk

COS'E' QUELLO?!

E'... E'... E'...

MAMMA!

SIGNORA MOROBOSHI!

FERMO !

CHE COS'E' QUELLO ? PERCHE' LO NASCONDI ?

NNGGR ...

CALMA- TI ADESSO, MAM- MA !

SHINOBU ! PORTA QUEL DIAVOLO FUO- RI DI QUI, PRESTO !

O- OKAY !

NGH ! NGH !

MAMMA ! MA CHE TI E' PRESO ? E' SOLO UN CO- COMERO !

UFF HFF HF...

STO... STO BE- NE, ORA ...

FIUU !

E' TUT- TO TRAN- QUILLO, ADES- SO.

NON DOVRE- STI ANDAR- TENE IN GI- RO CON AF- FARI COSI' LUNGHI E AF- FILATI, SAI ?

AH, LO SAPEVO ! NON TI PIACCIO SOLO PERCHE' HO I DENTONI DA CAVAL- LO ! E SE ME LI TOGLIESSI TUTTI ?

MI SPOSE- RESTI, SE LO FACES- SI ?

MI RIFERIVO AL COL- TELLO, CAPITO ? AL COLTELLO !

SAI UNA COSA? QUEL DIAVOLETTO E' IN UNA SITUAZIONE PEGGIORE DELLA NOSTRA.

HAI RAGIONE NON E' VENUTO QUI DI SUA VOLONTA'.

POVERO DIAVOLETTO.

E POI INIZIA A STARMI UN PO' SIMPATICO.

MOLTO BENE, ALLORA. DIVIDEREMO IL COCOMERO! NE MANGEREMO TUTTI, ESCLUSO SAKURAMBO!

GIUSTO! E' SUCCESSO TUTTO PER COLPA SUA!

UFF! GRAZIE AL CIELO SONO RIUSCITO A CALMARLA.

SHINO...

SPOSAMI!

TORNA NELLO SPECCHIO CON ME!

NO!!

"POVERO DIAVOLETTO", EH?

ATARU!

ATARU ! CALMATI! SMET-TILA !

SILENZIO! E' L'ULTI-MA VOLTA CHE SPRECO BUONE PAROLE PER QUESTO PIC-COLO MAIA-LE !

tump tump tump

GYAAA GYAAA GYAAA

E ADESSO CHE SUC-CEDE ? CHE CON-FUSIONE ...

EHI, DIAVOLO ! HO APPE-NA INVEN-TATO UN NUOVO ESORCI-SMO PER QUELLI CO-ME TE !

CHE COSA STA-TE FACEN-DO ?

POTREI TORNA-RE A CASA SU-BITO, PER FA-VORE?

STA' ZITTO !!

E COSI' POTRO' VERAMENTE TORNARE INDIETRO ?

CON I MIEI POTERI SPIRITUALI CREERO' UNA ZONA QUADRIDIMENSIONALE FRA QUESTI DUE SPECCHI. TU DOVRAI SEMPLICEMENTE SALTARCI IN MEZZO.

HAI DAVVERO UN POTERE DEL GENERE ?

DOVETE AVER FEDE NELLA MIA ARCANA SAGGEZZA.

MASTER SPACE TRAVEL IN YOUR HOME!

THRILLING OCCULT ADVENTURE

PRONTI !!

E QUESTO COSA DOVREB-BE ESSE-RE? GINNA-STICA MONA-STICA?

KAYEE!

ARAAA -YOH!

HAH!

whump

swish

shuuu

OH!

GIOVANNI

DEMONIO, ESCI DA QUESTA CASA !!

CIAO, CARA, SONO TORNATO!

SONO PASSATO AL MERCATO E HO DECISO DI PRENDERE UN COCOMERO.

OH! CHE TEMPESTIVITA'!

NON SAPEVO COME FARE... NON AVEVAMO ABBASTANZA COCOMERO PER TUTTI...

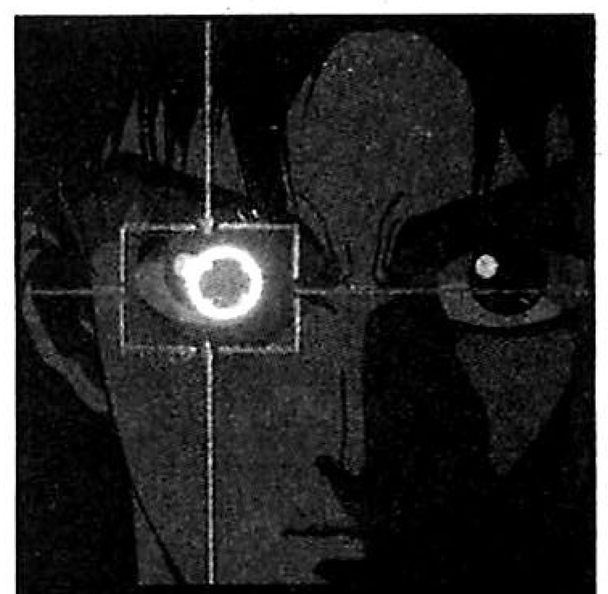
CHE RAGAZZO SFORTUNATO CHE SEI! INFINITI DIAVOLI RIFLESSI DA SPECCHIO A SPECCHIO... E SONO SALTATI FUORI TUTTI.

SFORTUNATO IO? SFORTUNATO IO? ASPETTA CHE TI METTA LE MANI ADDOSSO E POI **VEDREMO CHI E' SFORTUNATO!**

FINE DELL' EPISODIO...

MEGAZONE 23

A CURA DI FEDERICO MEMOLA



MEGAZONE 23
parte I
80', 1985, Artland.

MEGAZONE 23
parte II
HIMITSU KUDASAI
80', 1986, Artland/
Artmic/AIC.

Robert A. Heinlein è stato uno dei più geniali e innovativi scrittori di fantascienza di tutti i tempi, nonché un punto di riferimento fondamentale per la maggior parte degli autori giapponesi. Se infatti il suo *La luna è una severa maestra* aveva ispirato a Yoshiyuki Tomino l'ormai famosa saga di *Gundam*, nel 1985 fu la volta di ***Megazone 23***, una serie creata per il mercato delle videocassette e conclusasi solo nel 1990, a prendere spunto da *Universo*, una delle prime opere di Heinlein.

Divisa in tre parti, la storia ha inizio in quella che appare come la Tokyo degli anni '90. Protagonista è Shogo Yahagi, un ragazzo che si guadagna da vivere in un fast-food. Una sera egli viene chiamato da Shinji, un amico collaudatore che intende mostrargli qualcosa di eccezionale: una potente e strana motocicletta di nome Garland. Shinji ha 'sottratto' il veicolo all'organizzazione per la quale lavora, che ben presto si farà viva per reclamare il maltolto. Infatti una notte alcuni uomini circondano il garage in cui i giovani si trovano e irrompono all'interno sparando. Approfittando del black-out causato da un proiettile vagante, Shogo riesce a fuggire usando la motocicletta, mentre l'amico viene raggiunto e ucciso.

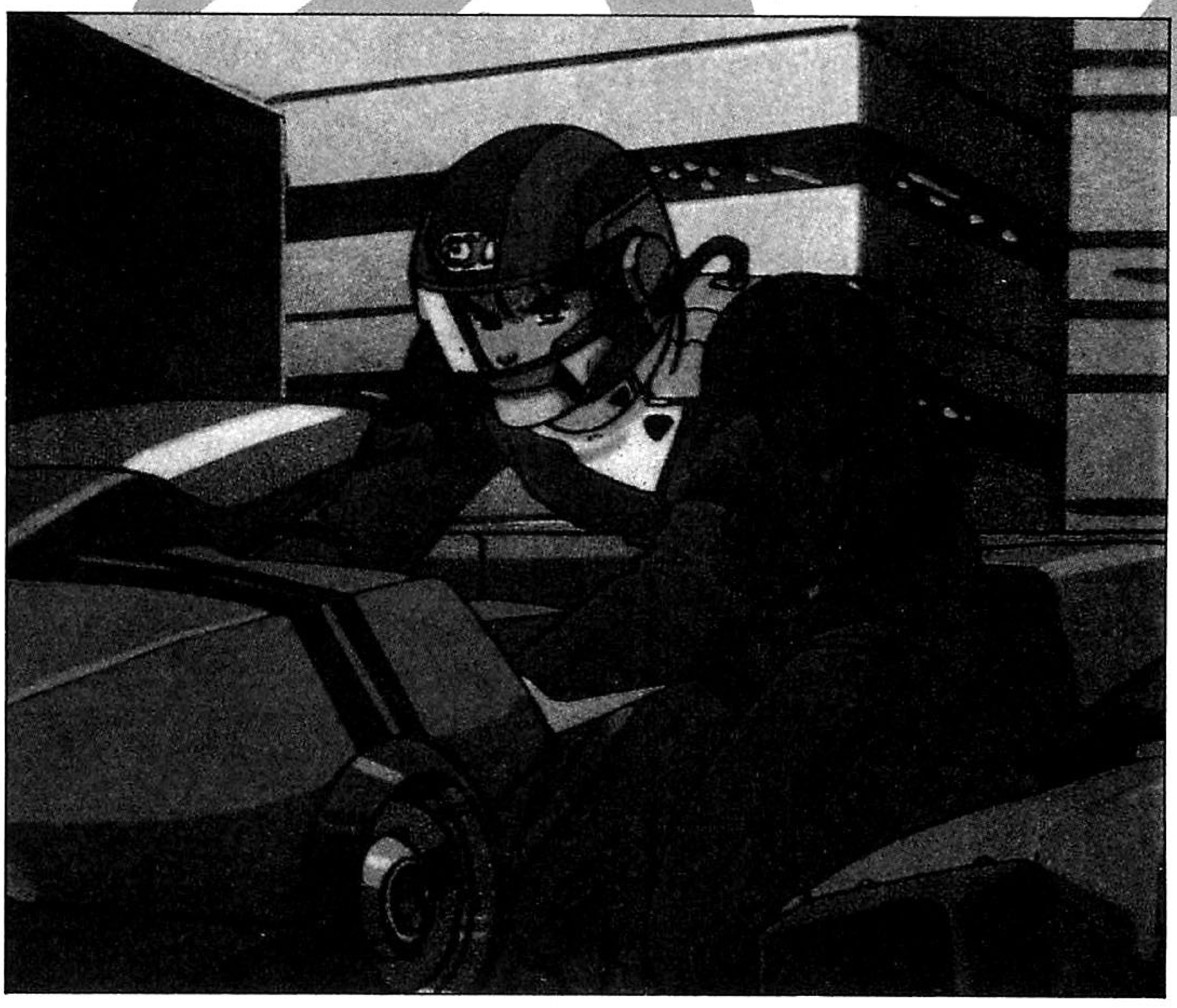
Il giorno seguente Shogo vorrebbe restituire la Garland per evitare ulteriori guai, ma teme di essere a sua volta eliminato. Indeciso sul da farsi, decide di telefonare all'Eve Information Show, uno spettacolo televisivo condotto dalla

PROFILI

MEGAZONE 23
parte III - atto 1
EVE NO MEZAME
50', 1989, AIC/
Artmic.

MEGAZONE 23
parte III - atto 2
KAIHOO NO HI
50', 1989, AIC.

nota cantante Eve Tokimatsuri. Shogo non rivela il proprio nome, ma non appena fa il nome della moto, la trasmissione viene interrotta e lui viene fatto parlare per individuarlo. Vedendo giungere gli uomini che hanno ucciso Shinji, Shogo fugge con la Garland; i suoi inseguitori per prenderlo fanno uso addirittura di robot. Ma quando il pilota è in pericolo, anche il veicolo di Shogo si trasforma automaticamente in un robot, ricoprendolo. Riuscito a sfuggire alla cattura, il giovane preferisce non tornare a casa e chiede ospitalità a tre sue amiche, Yui Takanaka, una ballerina, Mai Yumekanou, una cantante rock, e Tomomi Murashita, un'aspirante regista cinematografica. Quest'ultima, affascinata dallo strano veicolo, propone al ragazzo di girare un film su di esso con lui e Yui come protagonisti. Così, qualche tempo dopo, ritroviamo Shogo e Tomomi a bordo della moto per le strade della città alla ricerca di luoghi adatti per le riprese; ma, entrati in un normale tunnel, la Garland aziona automaticamente un pannello che aprendosi mostra una deviazione segreta. I due ragazzi decidono di avventurarvisi per poi ritrovarsi su un elevatore che li conduce nel sottosuolo. Qui i due scoprono un'altra città costruita al di sotto di Tokyo, al cui centro si trova un gigantesco computer, Bahamood. Lasciata Tomomi al sicuro, Shogo si reca a esplorare la città, e poco dopo un improvviso calo della temperatura lo costringe a trasformare la moto in robot. Individuato da una pattuglia di futuristici mezzi militari, Shogo ingaggia uno scontro a fuoco riuscendo ad abbattere numerosi aggressori; ma improvvisamente alcuni colpi andati a vuoto sfondano una parete e il combattimento prosegue inaspettatamente nello spazio. Dall'unico avversario superstite, B.D., Shogo apprende tutta la la verità: cinquecento anni prima un attacco alieno aveva distrutto la civiltà umana, e i sopravvissuti si erano messi in salvo a bordo di gigantesche astronavi fra cui quella in cui si trovano, la Megazone 23. Qui il tempo si è virtualmente fermato al XX secolo grazie a sofisticate tecniche di simulazione computerizzata e induzione ipnotica che, sotto il controllo di Bahamood, hanno mantenuto apparentemente immutati la società e lo sviluppo tecnologico. Gli unici al corrente di tutto sono i militari, i quali, divisi in due fazioni, si stanno ora disputando il controllo di Bahamood. Ciò anche in previsione dell'arrivo di un misterioso nemico (forse gli stessi alieni che distrussero la Terra) che presto costringerà il governo ad arruolare gli ignari



civili. Nonostante sia sconcertato e furioso, Shogo risparmia B.D. e, recuperata Tomomi, torna in superficie. Anche B.D. torna dai suoi uomini; egli infatti non è un semplice soldato, ma uno dei capi della fazione che sta finalmente per avere il sopravvento per il controllo di Bahamood.

Shogo decide di andare da Eve Tokimatsuri per rendere pubbliche le sue scoperte, ma una volta introdottosi negli studi televisivi, scopre che la cantante è in realtà solo una proiezione olografica di Bahamood, uno dei tanti mezzi creati per tenere sotto controllo la popolazione. Più tardi, però, grazie al monitor della Garland, Shogo viene contattato proprio attraverso Eve da Bahamood, che gli chiede aiuto contro le infiltrazioni nei suoi sistemi. E' questione di pochi secondi, poiché B.D. raggiunge il suo scopo e l'immagine di Eve svanisce.

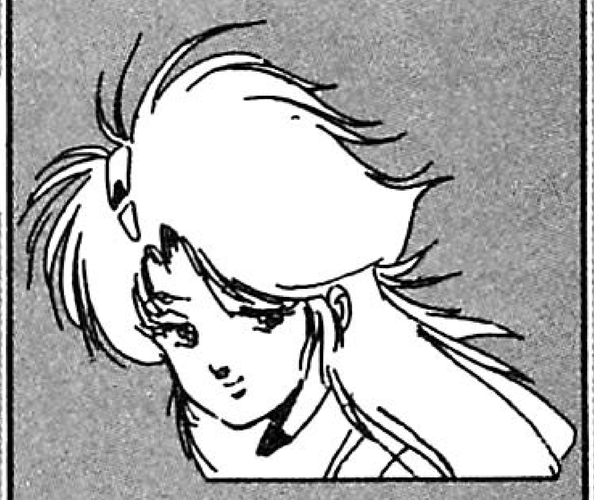
Quella stessa notte, mentre il giovane si trova nella stanza di un motel insieme a Yui, e Mai è in visita dai genitori, iniziano le epurazioni. In breve tempo gli uomini di B.D. eliminano tutti gli esponenti della fazione avversa e i testimoni scomodi, tra cui Tomomi, che è in possesso di alcune riprese effettuate nella città sotterranea. L'attacco degli alieni, dotati di una tecnologia superiore, coincide con la scoperta da parte di Shogo e Yui del cadavere di Tomomi. Impulsivamente il ragazzo torna nel sottosuolo con la Garland, ma dopo una breve battaglia viene sconfitto e ferito. Però, dovendogli la vita, lo stesso B.D. lo lascia fuggire. Costretto ad abbandonare la moto, a Shogo non rimane altro che tornare da Yui.

Nella seconda parte della serie, intitolata **Himitsu Kudasai** (Per piacere, dimmi il segreto), ritroviamo Shogo, ufficialmente ricercato per l'omicidio di Tomomi, e Yui che, radunati numerosi amici, conducono una lotta contro i militari per rientrare in possesso della Garland e riuscire a rimettersi in contatto con Eve. Intanto i misteriosi alieni, che non vengono mai mostrati, grazie alla loro avanzata tecnologia sventano ogni attacco partito dalla Megazone 23. Anzi, durante una battaglia riescono a introdurre nella gigantesca astronave una sonda che, con micidiali tentacoli, causa ingenti danni e numerose perdite fra le truppe terrestri.

Riusciti a recuperare la moto, maldestramente usata come esca per catturarli, Shogo e la sua banda ingaggiano con polizia ed esercito un'aspra battaglia nel tentativo di raggiungere Bahamood. Molti di loro muoiono nel tentativo, ma i rimanenti saranno destinati a ripopolare la Terra. Infatti Shogo apprende da una riattivata Eve che Bahamood è anche una capsula program-

PROFILI

Shogo Yahagi
Un giovane ribelle che si trova coinvolto in un mistero vecchio di cinque secoli. Un superstite della razza umana in un mondo senza tempo.



Eve Tokimatsuri
E' una famosissima cantante, e lo show che conduce è il più seguito... nessuno, però, l'ha mai vista di persona.

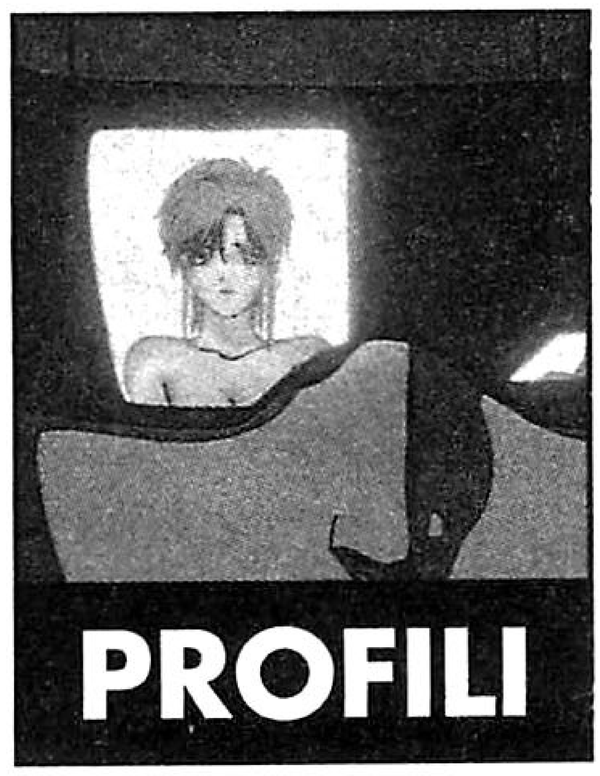
B.D.
Un nome in codice che cela una incontrollata sete di dominio. Uno spietato nemico, capace però di essere anche generoso.

PROFILI

Robert A. Heinlein non solo è tra gli autori di fantascienza che contendono, quanto a fama, il posto a celebrità come Isaac Asimov o Philip K. Dick; ma, tra l'altro, ha rappresentato un'innegabile fonte d'ispirazione per molti autori di fumetti. La trilogia pubblicata da Mondadori, comprendente i romanzi Universo, Fanteria dello spazio e La luna è una severa maestra, *sta a dimostrarlo. Infatti, i temi affrontati nelle tre diverse opere di Heinlein rappresentano un caso emblematico di come la letteratura possa diventare oggetto di veri 'saccheggi' narrativi. Se* Megazone 23, *come abbiamo visto, deve molto a* Universo *per l'idea dell'astronave/pia-*

mata per riportare sul pianeta, ormai tornato alla vita, un gruppo di persone che diano origine a una nuova civiltà terrestre. A questo scopo è stato programmato Adam, un sistema di estrema difesa che, data l'impossibilità di salvare la Megazone 23, la userà come esca per attirare l'astronave nemica in una trappola mortale. Anche B.D. accetta filosoficamente la situazione, permettendo a Shogo di salvarsi e preferendo partire con pochi fedeli verso l'ignoto dopo aver abbandonato l'astronave con a bordo alcuni robot. Così, mentre l'operazione ha successo e viene decretata la fine di quella che per cinque secoli aveva costituito la sede della razza umana, Shogo, Yui e i loro compagni vengono lanciati verso la Terra. Quando usciranno dalla capsula si troveranno in un mondo incontaminato interamente a loro disposizione.

La serie si conclude con una terza parte; quest'ultima, suddivisa a sua volta in due episodi, rispettivamente intitolati **Eve no Mezame** (L'allarme di Eve) e **Kaiho no Hi** (Il giorno della liberazione), si svolge molto tempo dopo e il protagonista è Eiji Takanaka, un discendente di Yui e, presumibilmente, di



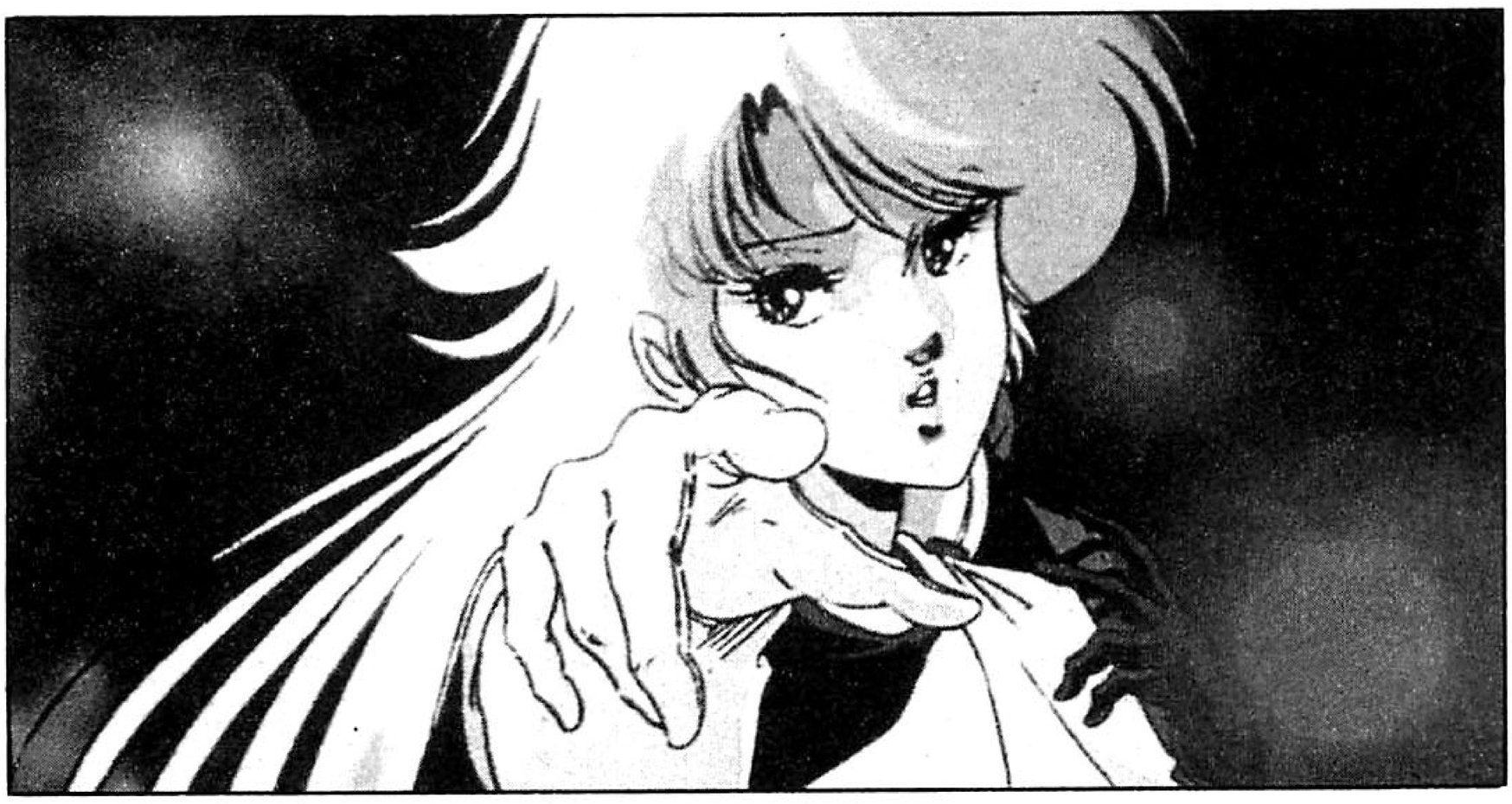
Shogo. La vicenda, che ruota intorno alla Garland e al risveglio della Eve in carne e ossa, è ambientata a Eden City, la città nata intorno alla capsula di salvataggio della Megazone 23.

Benché le tre parti di **Megazone 23** costituiscano un'unica storia, in realtà differiscono notevolmente fra loro sia per lo stile grafico che per il tono della narrazione. La prima parte è certamente la più complessa a livello di trama, e fu affidata, per quanto riguarda i disegni, a Toshihiro Hirano (noto in Giappone per serie come *Tatakae!! Iczer One* e *Hajataisei Dangaio*), il quale realizzò tutti i personaggi tranne Eve. Di lei si occupò sin dall'inizio Haruhiko Mikimoto, uno dei più famosi e prolifici character designer giapponesi a cui si devono, fra gli altri, i personaggi di *Choji Kujosai Macross* (conosciuta in Italia come la prima parte di *Robotech*) e *Top wo Nerae: Gunbuster*. Dopo aver creato Lynn Minmay, altra famosa cantante a cartoni animati, della citata *Macross*, è sempre stato lui a curare il personaggio di Eve, diva olografica (moderna variante dell'Adam Selene di *La luna è una severa maestra*), adeguando di volta in volta il suo stile a quello degli altri autori.

Per la seconda parte (1985), in cui l'azione e la spettacolarità prevalgono a scapito della trama, meno articolata, la scelta dei produttori cadde invece su Yasuomi Umetsu, un disegnatore che aveva già collaborato alla serie *Kido Senshi Z Gundam* (Z Gundam, il guerriero dall'armatura mobile) e che in seguito ha realizzato l'episodio "Presence" di quel *Robot Carnival* proiettato a Lucca '90. Dotato di uno stile molto differente e, forse, più adulto rispetto a quello di Hirano, Umetsu ha esasperato abbigliamenti e pettinature dei giovani ribelli trasformandoli in veri e propri punk. Non a caso anche la percentuale di violenza è notevolmente aumentata rispetto al capitolo precedente.

Nel 1989, infine, con la terza parte è approdato a questa saga quello che al momento in Giappone è forse il miglior character designer sulla piazza, Hiroyuki Kitazume. Dopo aver consolidato la propria fama con le serie *Z Gundam*, in cui ha lentamente sostituito il veterano Yasuhiko Yoshikazu (*Muteki Choojin Daitarn 3*, *Kido Senshi Gundam*, *Crusher Joe*, nonché rinomato autore di fumetti come *Arion* o *Venus Wars*), e *ZZ Gundam*, interamente affidatagli, Kitazume ha dato il meglio di sé nell'OAV *Relic Armour Legaciam*, storia fantascientifica di cui è stato anche co-autore e regista, e nel lungometraggio a cartoni animati *Gyakusho no Char* (Il contrattacco di Shia), che fino a poco tempo fa aveva concluso questa lunga e complessa epopea di Gundam. ***Megazone 23 parte III***, al momento la sua ultima fatica, contiene tutti quegli elementi che contraddistinguono le sue opere, ovvero un'estrema eleganza e efficacia del disegno unite alla capacità di creare design tecnologici futuristici molto credibili.

Attualmente questa saga è giunta alla sua conclusione, così come era già accaduto con la seconda parte, ma forse, dato il successo che continua a riscuotere, in futuro si sentirà parlare ancora della Megazone 23.



neta in cui un popolo di sopravvissuti ricrea un'intera civiltà con le proprie tradizioni, strutture sociali, scale gerarchiche e miti, lo stesso possiamo dire di Morbus Gravis *di Paolo Eleuteri Serpieri, che dipana la storia della sua procace eroina, Druuna, partendo dal medesimo plot narrativo: l'inconsapevolezza di un popolo orfano del proprio passato. E così non sorprende che anche Yoshiyuki Tomino per il suo* Gundam *abbia guardato alle guerre stellari raccontate in* Fanteria dello spazio *e alle verniane distopie genetiche di* La luna è una severa maestra, *poiché la poderosa narrazione di Heinlein, così abile nel ricostruire contesti e psicologie sociali, era il bacino più fertile in cui 'pescare' intuizioni per nuovi scenari di fantascienza per immagini. Leggere per credere.*

Robert A. Heinlein UNIVERSO. FANTERIA DELLO SPAZIO. LA LUNA E' UNA SEVERA MAESTRA. Mondadori, lire 18.000

MAI

La Wisdom Alliance è un'organizzazione segreta che tira le fila della politica internazionale, fino al punto di influenzare le strategie delle stesse super-potenze. Per perseguire i suoi scopi, la Wisdom Alliance ha individuato, e sta tenendo sotto stretta sorveglianza, alcuni ragazzi dotati di particolari poteri ESP; tra questi c'è Mai Kuju, la nostra eroina, una quattordicenne di Tokyo dotata di straordinarie capacità psicocinetiche, delle quali è solo da poco vagamente consapevole.

Uscita da scuola, ***Mai*** *e le sue amiche si accorgono della presenza di alcuni misteriosi individui che le stanno pedinando.*

La sera stessa, al ritorno da un lungo viaggio d'affari, il padre di Mai viene a conoscenza dell'accaduto e, dopo una misteriosa telefonata seguita da uno scontro con i sicari inviati dalla Wisdom Alliance, decide di partire in gran segreto con la figlia, sfuggendo alla continua sorveglianza, per trovare un nascondiglio sicuro per entrambi.

CAPITOLO 2

SOTTO I FIORI DI CILIEGIO IN PRIMAVERA

SWOOSH

SHSH

WHOOSH

DA QUANTO HO CAPITO, QUINDI, NON SIETE ANCORA RIUSCITI A RINTRACCIARE PADRE E FIGLIA. E' COSI' ?

SI', SIGNORE. STIAMO FACENDO DEL NOSTRO MEGLIO, MA A TUTT'ORA NON LI ABBIAMO TROVATI.

BENE...

SSSHUAA!

SHUF

SE NE RINTRACCIATE UNO SOLO, NON AGITE. DESIDERO CHE SEGUIATE L'UNO FINCHE' NON LOCALIZZATE ANCHE L'ALTRO.

SIGNORE, MI E' STATO DETTO CHE LA WISDOM ALLIANCE VOLEVA SOLO LA RAGAZZINA.

COME SI CHIAMA SUO PADRE...? AH, SI'... SHUICHI KUJU.

MI INTERESSA IL SUO STILE DI ARTE MARZIALE. E' NECESSARIO CHE IO LO VEDA IN AZIONE CON I MIEI STESSI OCCHI.

COME DESIDERA, SIGNORE.

DARO' ORDINE CHE NON VENGA UCCISO IN NESSUN CASO.

...

TAMEIKE, TOKYO.

QUARTIER GENERALE DELLA MARUBISHI TRADING INC.

KUJU E' APPENA ENTRATO NEL QUARTIER GENERALE DELLA MARUBISHI. INFORMATE IL SIGNOR KAIEDA.

ADESSO SAREMO IN GRADO DI SCOPRIRE DOVE SIA SUA FIGLIA.

Sviluppo Nuove Fonti Energetiche

Ufficio del Vicepresidente

GRAZIE PER L'OTTIMO LAVORO, SHUICHI. DEVE AVER SUDATO SETTE CAMICIE PER COMPLETARE QUEL LAVORO IN COSI' POCO TEMPO.

INFATTI. SONO EMERSI PIU' PROBLEMI DI QUANTO MI ASPETTASSI QUANDO PROPOSI QUESTA NUOVA FORMA DI ENERGIA NUCLEARE, MA PENSO, COMUNQUE, CHE TUTTO SIA ANDATO ALLA PERFEZIONE.

SICURAMENTE. HO APPENA RICEVUTO UN FAX DELLA BOZZA DA NEW YORK.

ECCO IL CONTRATTO INIZIALE. SPERO CHE OTTENGA LA SUA APPROVAZIONE.

MA NON DIMENTICHI CHE L'ACCORDO E' TOP SECRET.

QUESTO CONTRATTO VA LETTO SOLO ED ESCLUSIVAMENTE DA COLORO CHE DEVONO.

SSH-SHACK!

ASCOLTERO' IL SUO RAPPORTO PIU' AVANTI. PERCHE' NON SI PRENDE UN PO' DI TEMPO LIBERO PER RIPOSARSI, NEL FRATTEMPO?

SE DEVO DIRE LA VERITA', STAVO PER CHIEDERLE UN PERIODO DI RIPOSO. SONO FELICE CHE MI ABBIA PRECEDUTO.

VA BENE, VA BENE. SONO SICURO CHE SUA FIGLIA ... UUH... MAI, SARA' CONTENTA DI AVERLA UN PO' A CASA, TANTO PER CAMBIARE.

....

CI SONO ALCUNI UOMINI CHE L'ASPETTANO PER CATTURARLA ALL' USCITA DEL PALAZZO. PUO' EVITARLI UTILIZZANDO L'USCITA DEL GARAGE SOTTERRANEO.

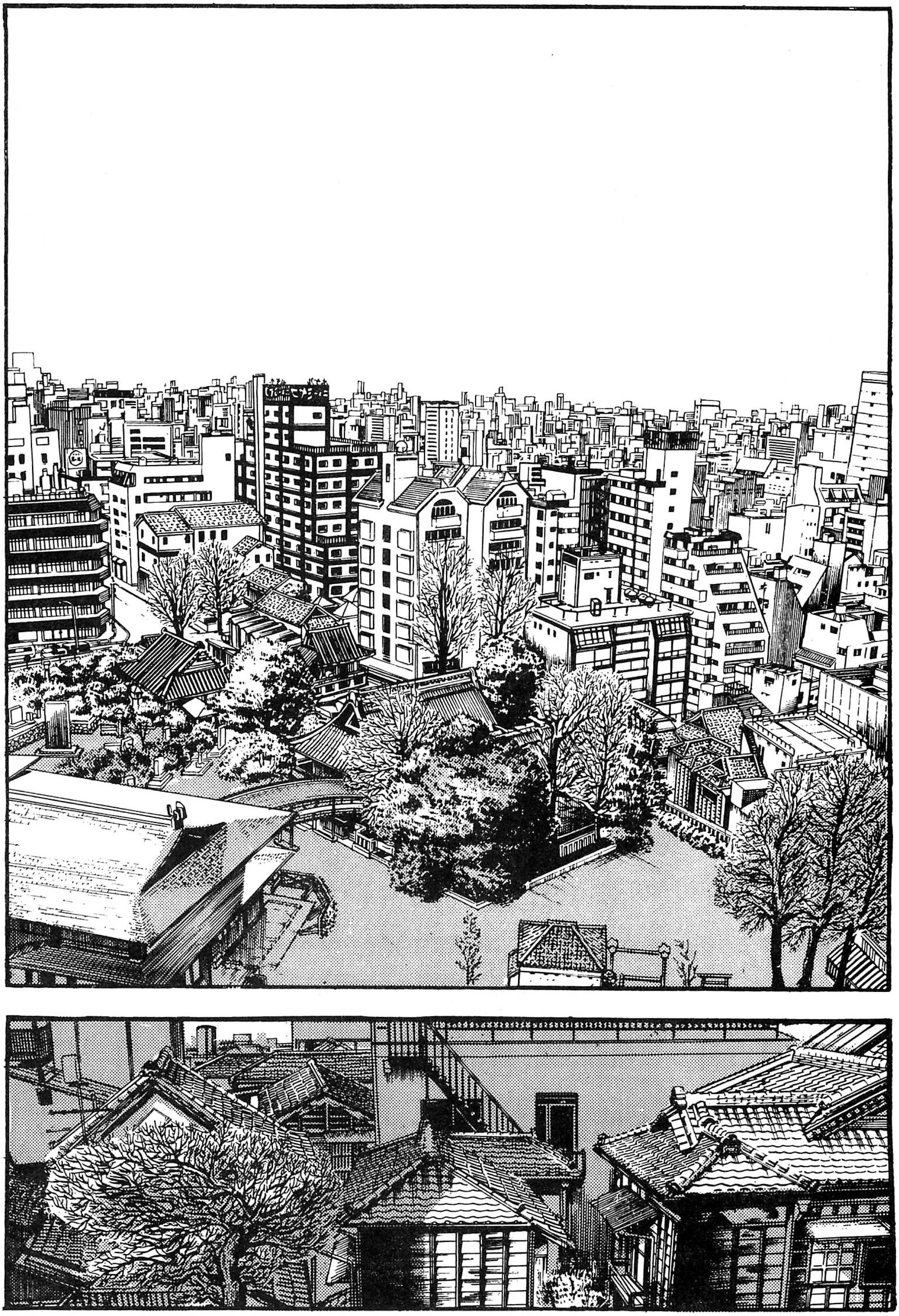
COME FA A SAPERE DI QUELLA GENTE ?

EHI, NON CI SOTTOVALUTI. FACCIO PARTE DELLA MARUBISHI COMPANY'S INTELLIGENCE AGENCY. NOI LA CHIAMIAMO **MCIA**.

STIAMO ANCORA CERCANDO DI SCOPRIRE CHI SIANO. GLIELO FAREMO SAPERE APPENA POSSIBILE.

MARUBISHI BUILDING SERVICE, INC.

丸菱ビル サービス(株)



UENO, TOKYO.

紅葉の間

Camera delle Foglie Cremisi

PAPA' E' IN RITARDO ''' DI NUOVO !

HA DETTO CHE SAREBBE PASSATO DALL'UFFICIO PER CONCLUDERE L'AFFARE E CHE POI SAREMMO PARTITI ! DOV'E' FINITO ?

千恵子

CHE NOIA ! QUASI QUASI CHIAMO YUMIKO E SENTO CHE STA FACENDO...

PERO' PAPA' HA DETTO DI STAR BUONA E DI EVITARE I GUAI...

FORSE E'MEGLIO CHE NON LA CHIAMI.

CLUNK

SE PERO' LA CHIAMO PARLANDO SOTTOVOCE, NON CI SARA' NESSUN PROBLEMA.

MA SI'! ADESSO LE TELEFONO!

DOPOTUTTO QUANDO SARO' PARTITA PER LE VACANZE, NON AVRO' MODO DI PARLARLE.

SHOOSH!

RRRR-RRRR-RRRR

TAT TAT TAT TAT TAT TAT TAT TAT

DUNQUE... TRE-OTTO-DUE...

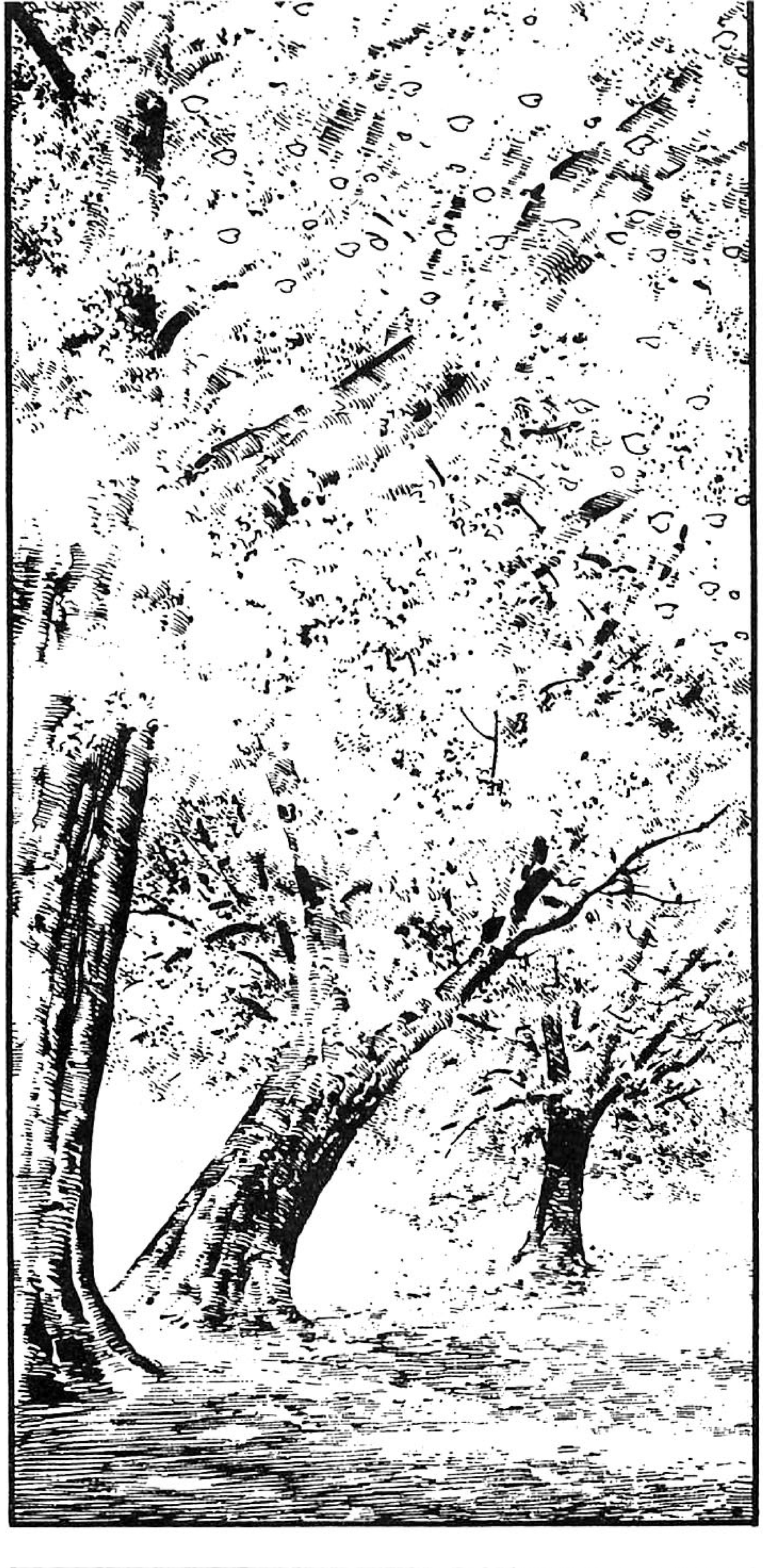
MAI! CHE TI E' SUCCESSO ?!

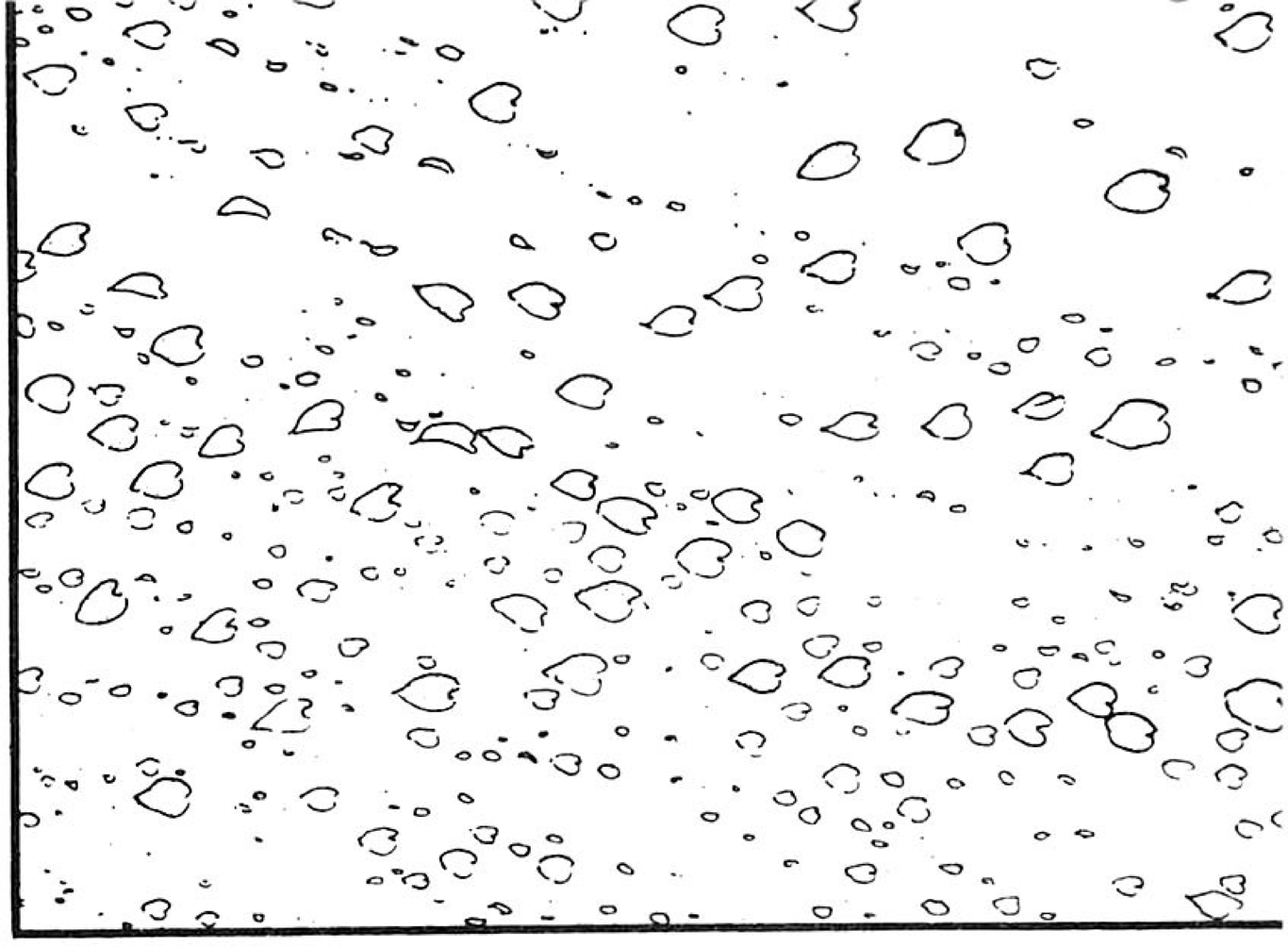
NON SONO RIUSCITA PIU' A PARLARE CON TE DA QUANDO QUELLA GENTAGLIA CI HA SEGUITE FUORI DALLA SCUOLA, IERI.

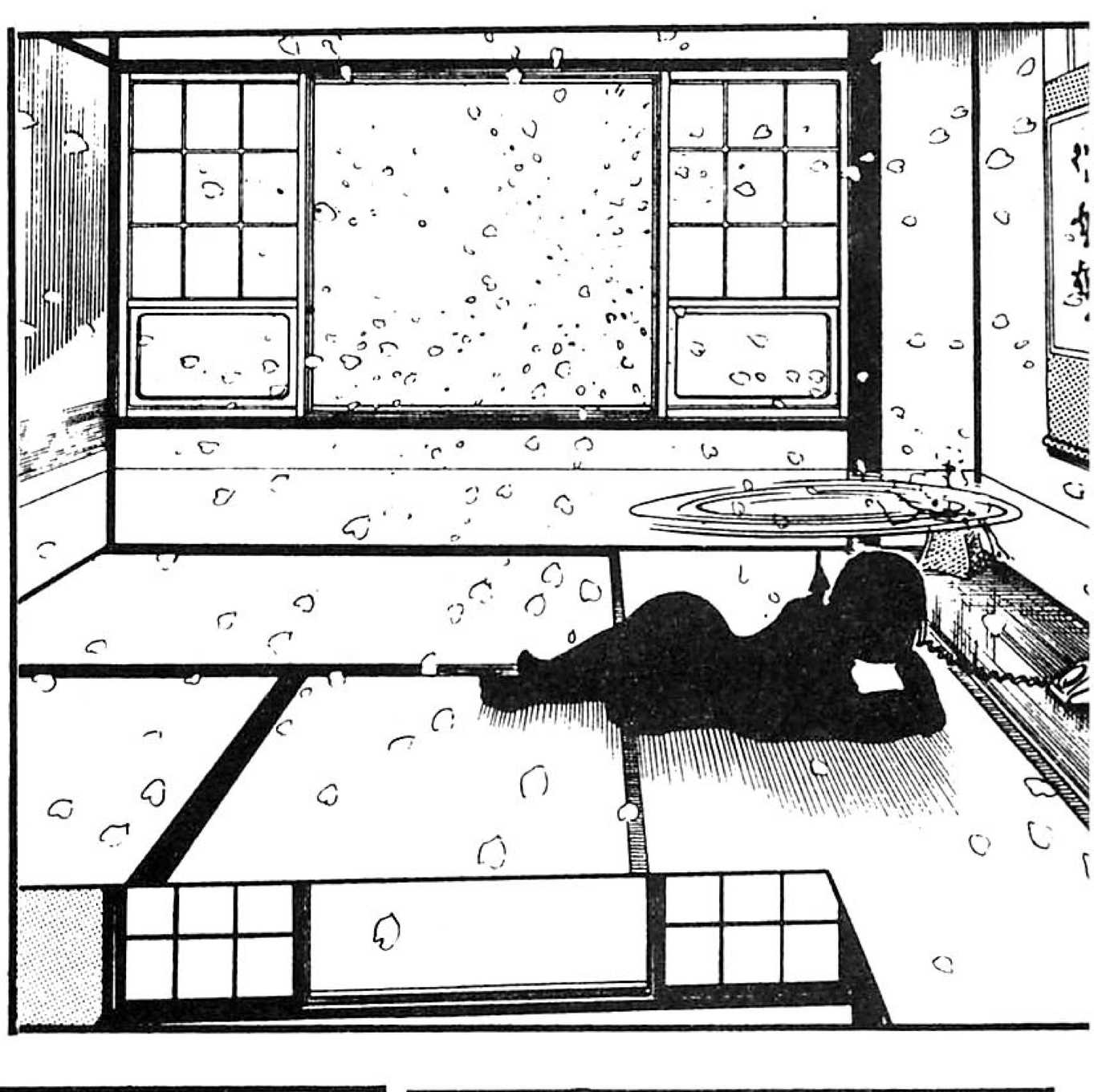
電話
工事中

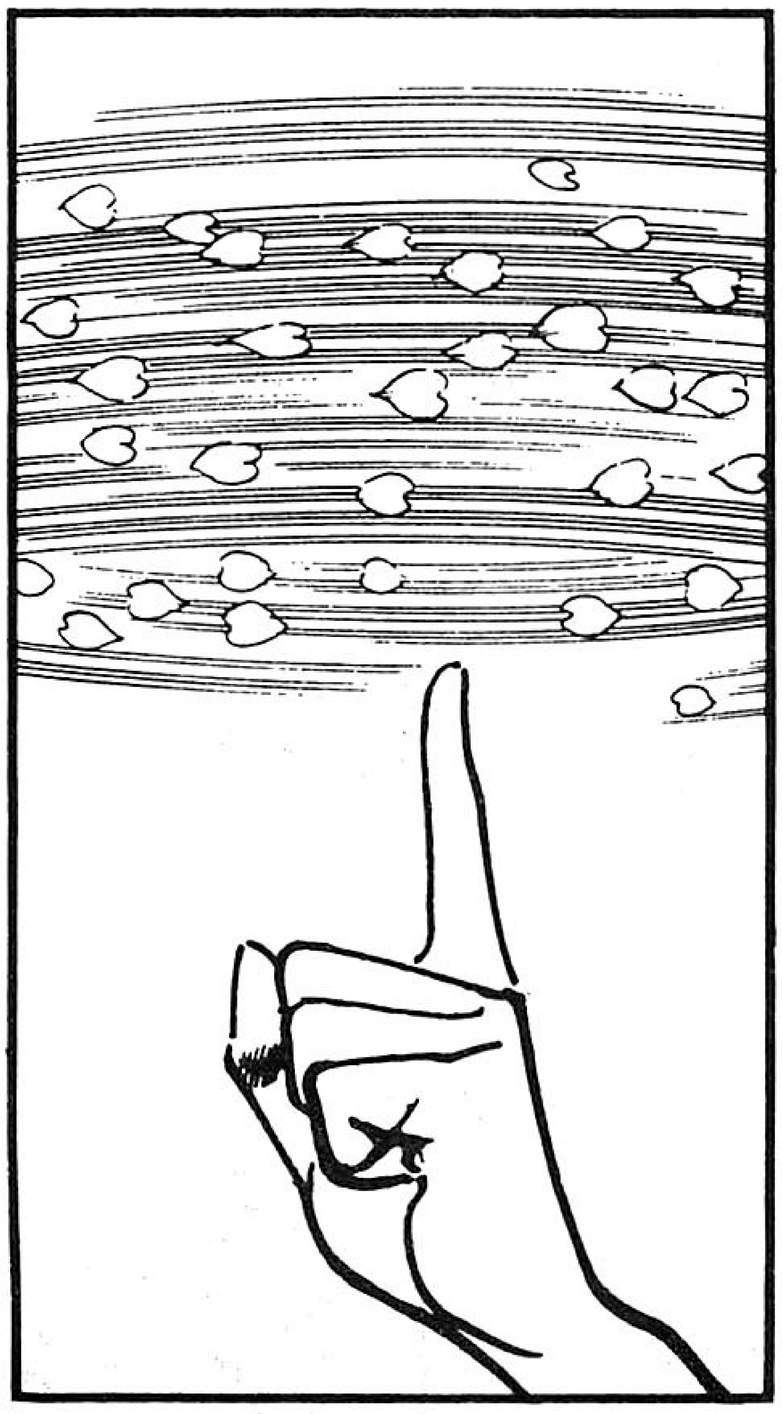
RIPARAZIONE SISTEMI TELEFONICI IN CORSO.

E COME SE NON BASTASSE, HO SENTITO DIRE CHE TUO PADRE HA CHIAMATO A SCUOLA E HA DETTO CHE NON SARESTI VENUTA. SIAMO RIMASTE DI STUCCO.

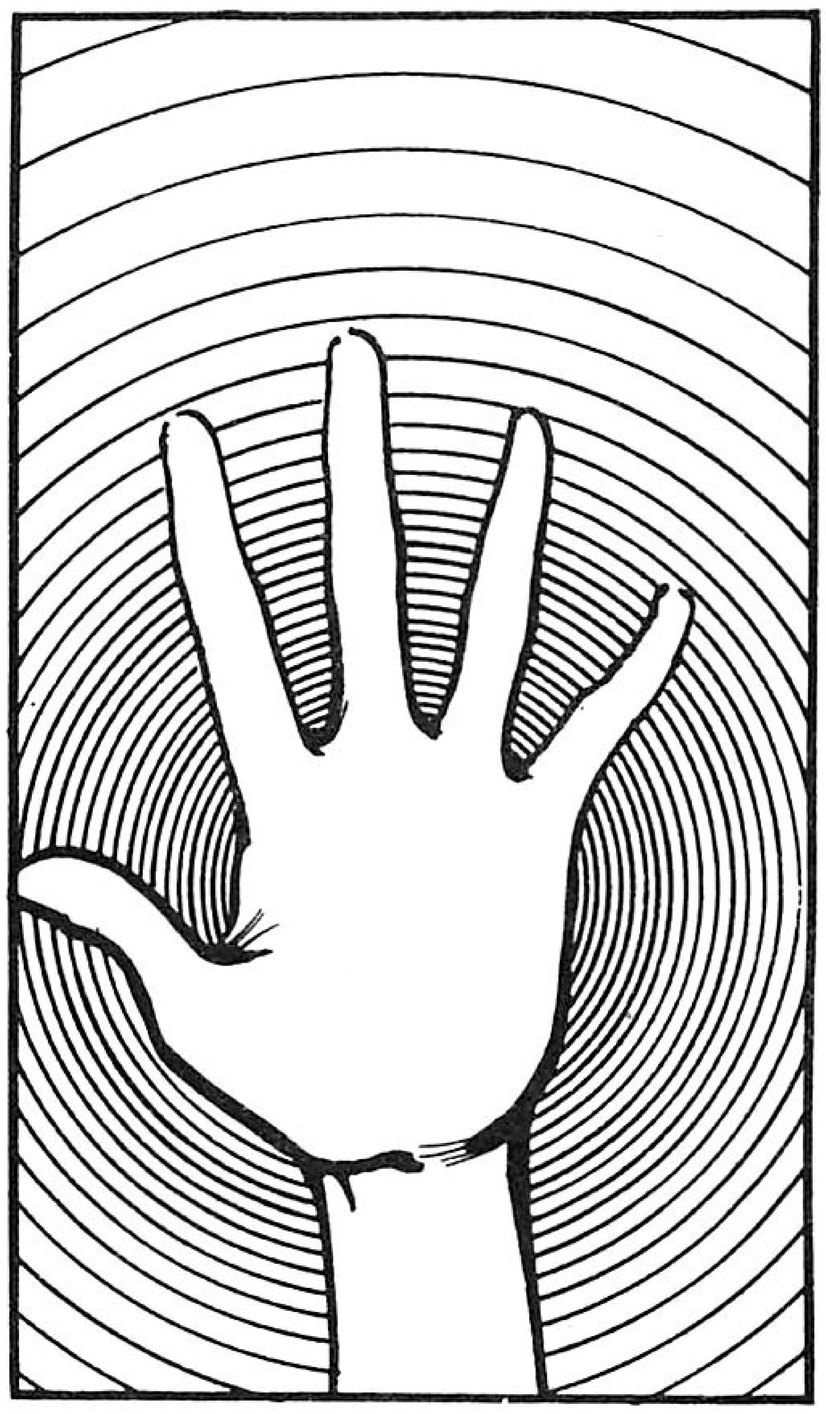








SI', ENTRAMBI QUEI TIZI STAVANO SEGUENDO ME.! CI CREDE-RESTI ?!
MA NON E' SUCCESSO NIENTE. GLI SONO SFUGGI-TA.



TI DO UN INDIZIO... DA QUI POSSO VEDERE UN' INFINITA' DI FIORI DI CILIEGIO.

DOVE? BE'... E' UN POSTO **MOLTO** CARINO. NOOO... NON E' CASA MIA.

OH, ANDIAMO! DOVE SEI? NON ESSERE COSI' MISTERIOSA.

CI SONO **MILIONI** DI POSTI DA DOVE PUOI VEDERE **FIORI DI CILIEGIO!** E' **PRIMAVERA**, SE NON TE NE SEI ACCORTA!

E VA BENE... RIESCO A VEDERE UN MURO IN MATTONI, E DIETRO VEDO ANCHE UN PEZZETTO DEL CANCELLO ROSSO DI UN SANTUARIO.

E' IL POSTO DOVE ANDAVI A PREGARE PER GLI ESAMI. HAI CAPITO?

C'E' UNA CHIAMATA PER LEI, SIGNORE.

SI TRATTA DELLA RAGAZZINA. SONO RIUSCITI A RINTRACCIARLA, A QUANTO PARE.

ECCELLENTE!

SI', SONO IO. AAAH... E' NEL DISTRETTO DEL TEMPIO DI **YUSHIMA**, EH? E' A UENO.

...GIA' CAPISCO. MOLTO **ASTUTO**, COME NASCONDIGLIO.

SAREBBE STATO **MEGLIO** PER LORO FUGGIRE VERSO NORD, DALLA **STAZIONE DI UENO!**

ATTENTO, SHUICHI.

SONO LORO! COME DIAVOLO HANNO FATTO A TROVARCI?!

PAPA'! HAI FATTO MOLTO TARDI, STA-VOLTA!

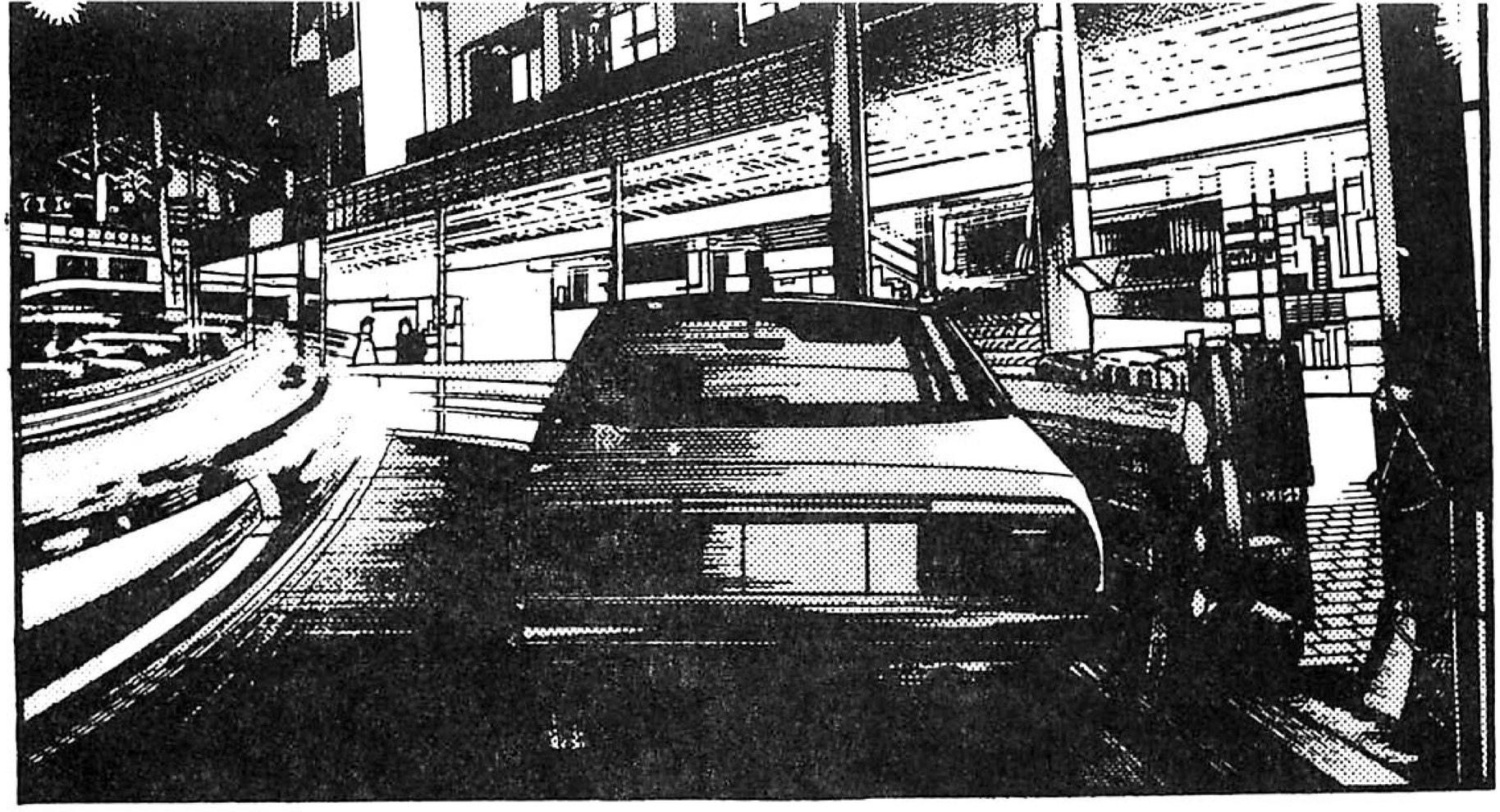
MANGIAMO! SONO AFFAMATA DA STA-MATTI-NA!

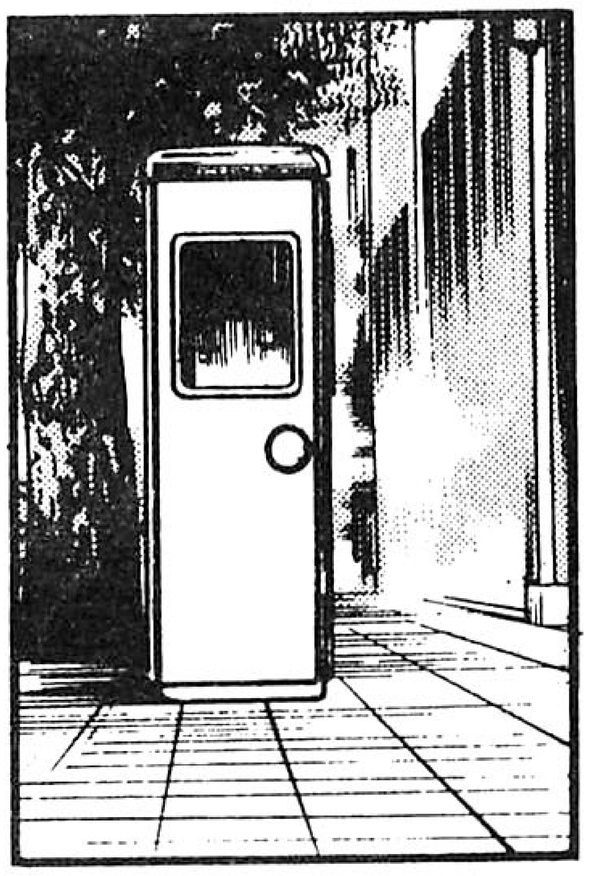
POSSIA-MO MAN-GIARE PIU' TARDI. DOBBIAMO ANDARCENE DI QUI, E SUBITO!

PAPA'! NON PUOI FARMI QUESTO!

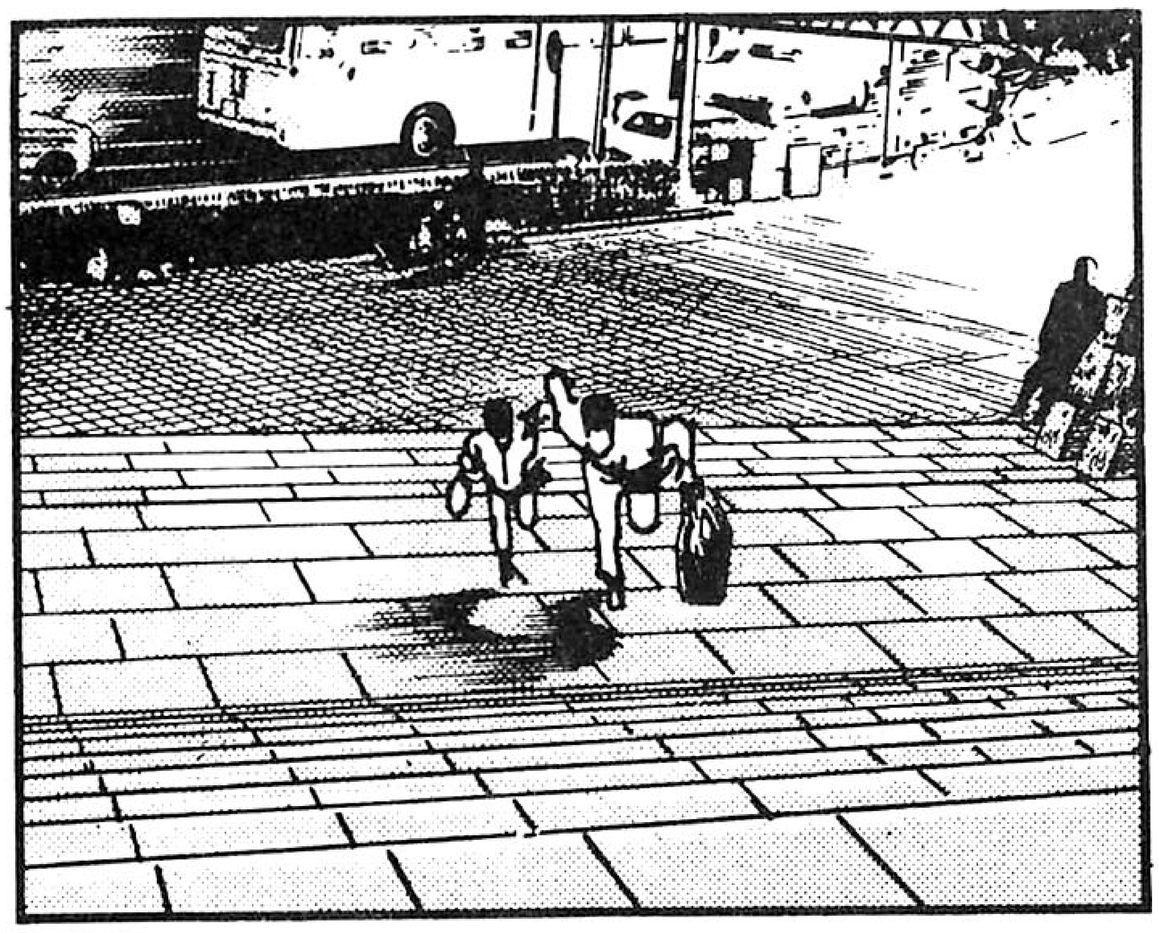
SU, ANDIAMO! POTRAI PRANZARE IN TRENO!

AHHH...

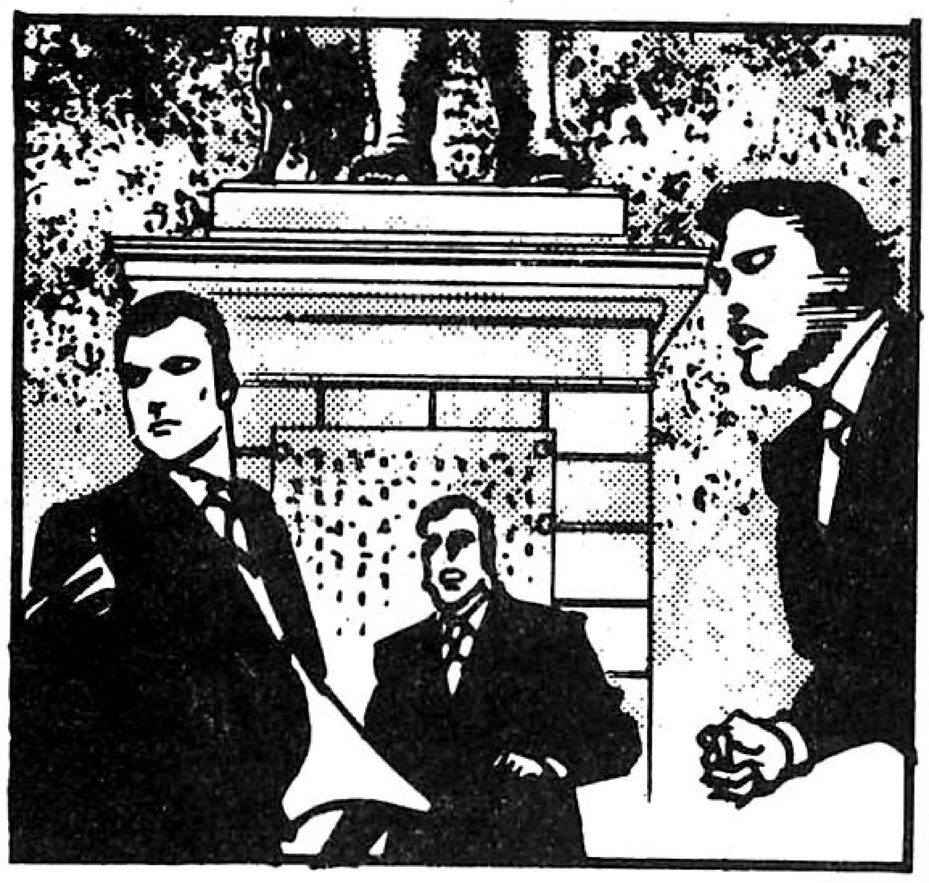


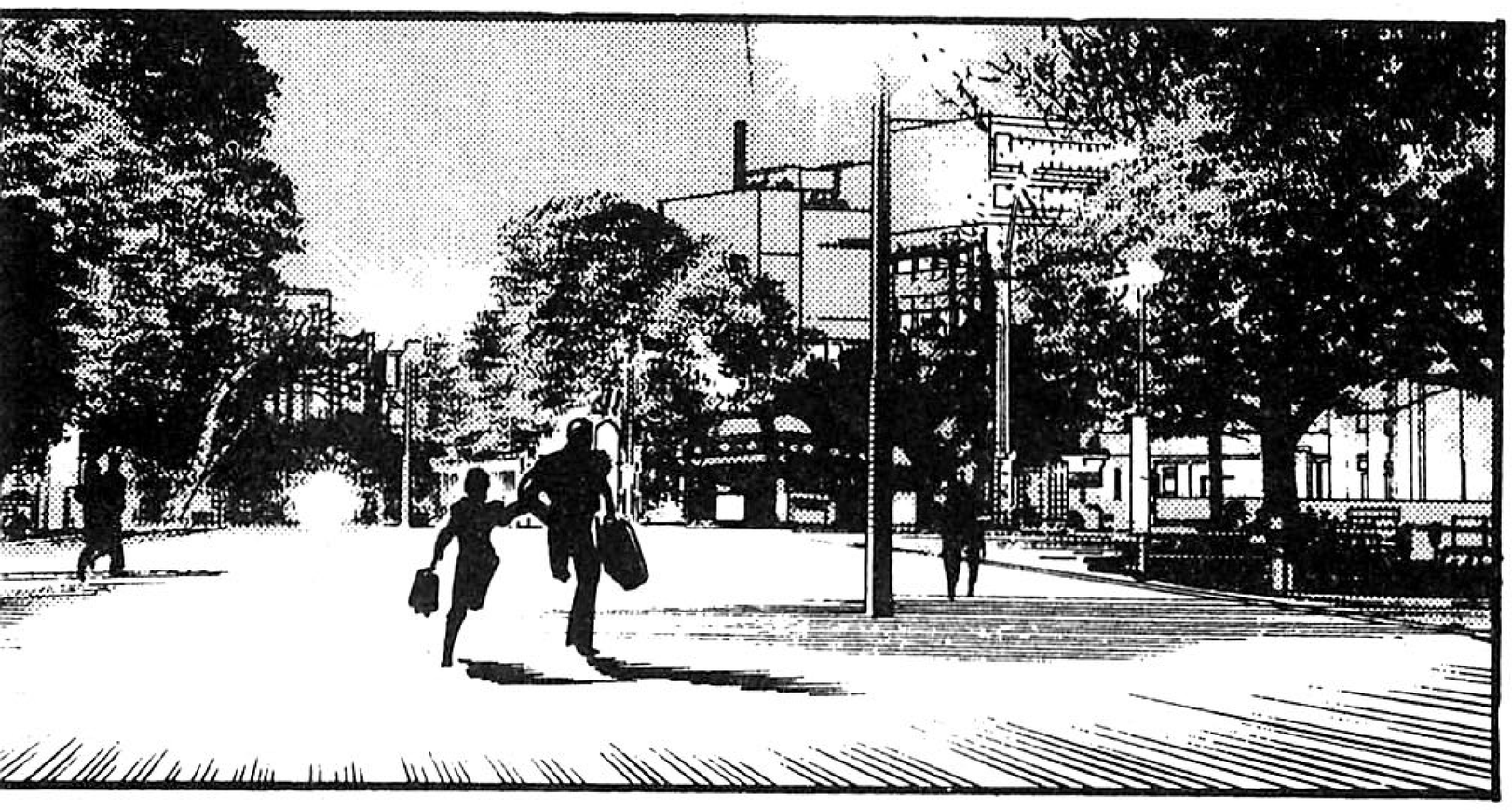


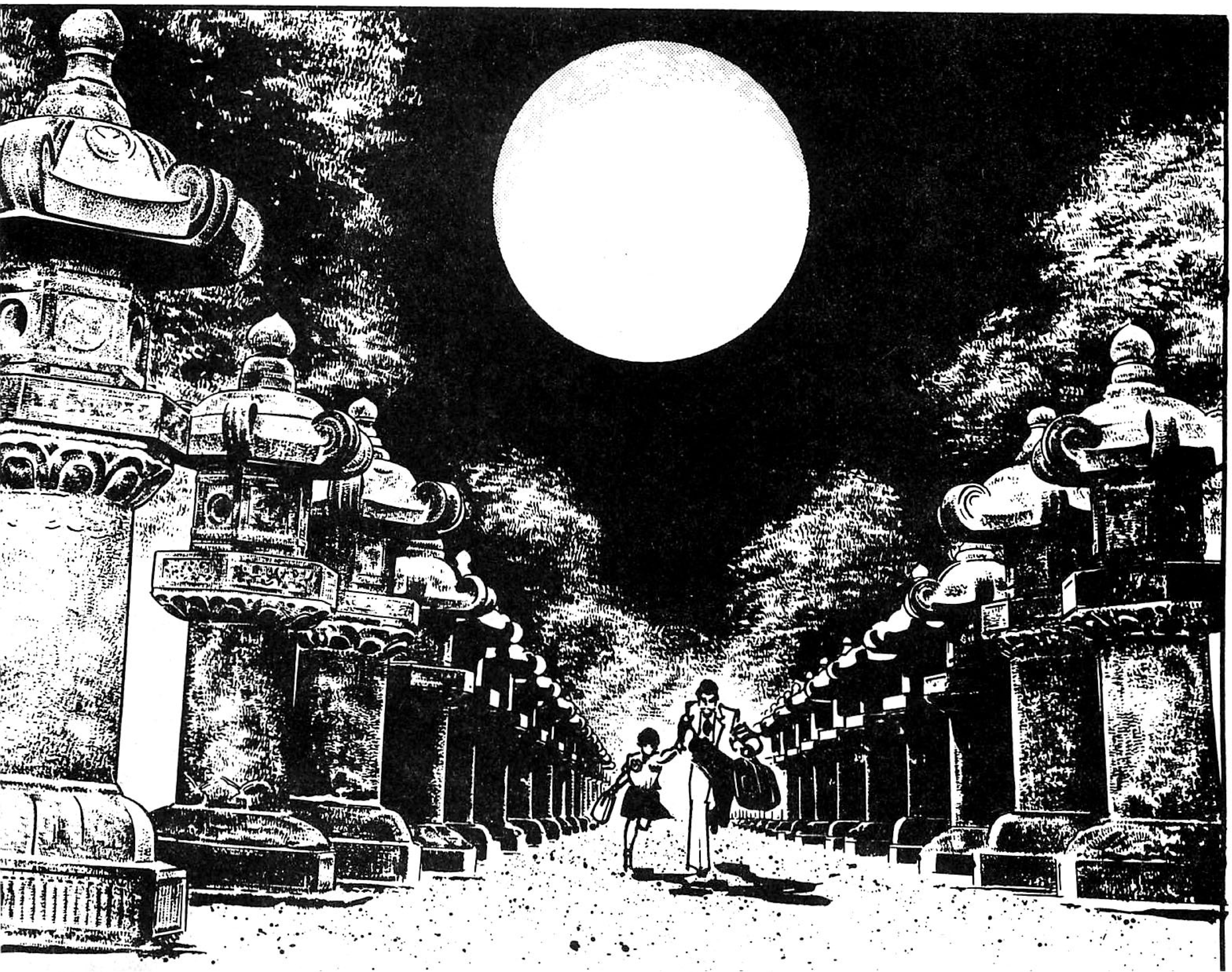
DIAVOLO ! SONO DAPPER-TUTTO !



PARCO DI UENO







MAI, VOGLIO CHE TU CORRA PIU' VELOCE CHE PUOI VERSO LA STAZIONE. DEVO TENERE ALLA LARGA QUESTI TIPI.

PAPA', NO! VOGLIO STARE CON TE!

ASCOLTAMI! FA' COME TI DICO! SARO' IMPEGNATO QUI PER UN PO', MA TI RAGGIUNGERÒ SICURAMENTE!

KRUNCH!

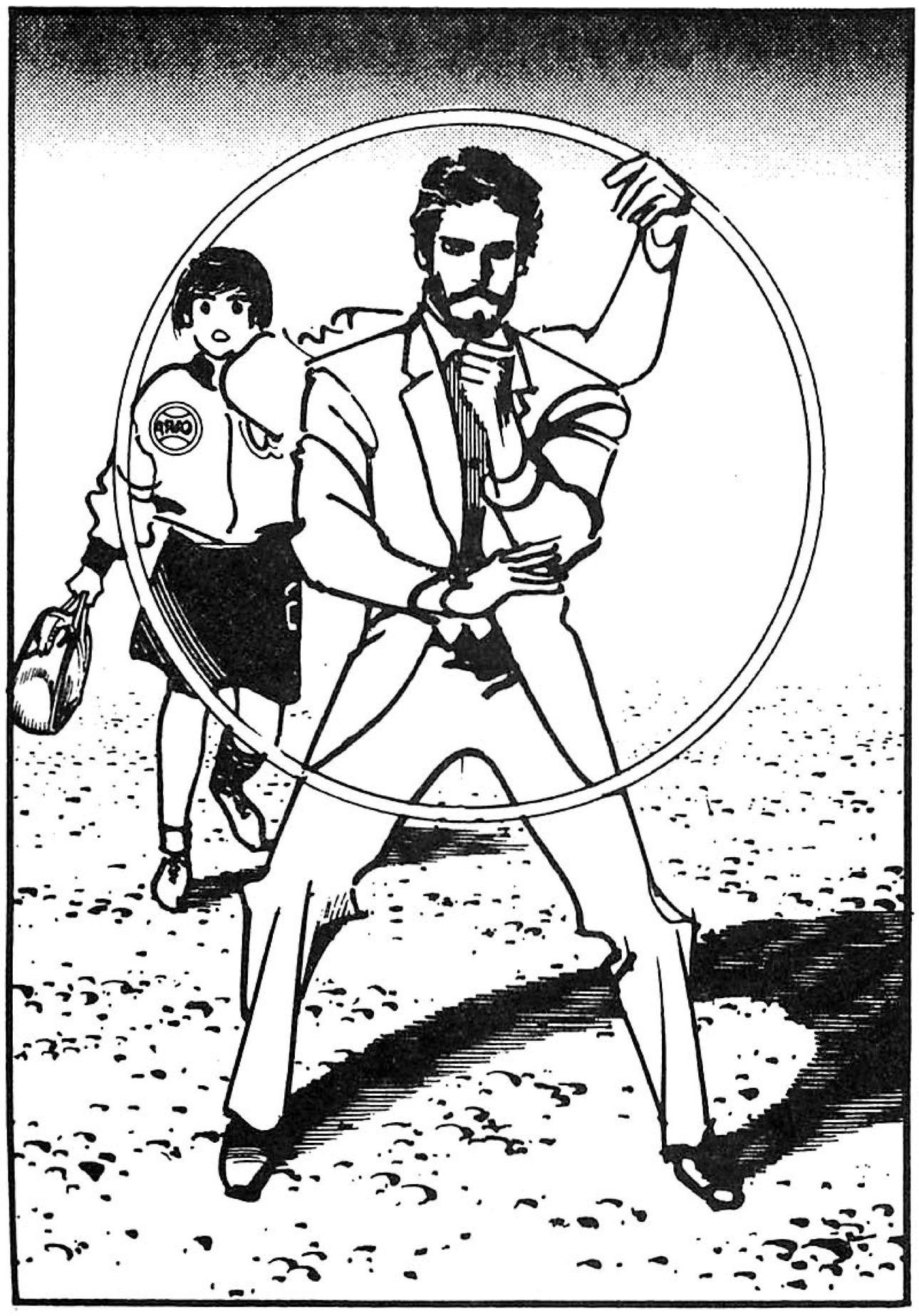
CORRI, MAI, CORRI!

WHACK!

AFFASCINANTE. STAVA USANDO LA TECNICA DELLA SCUOLA TOGAKUSHI... L'"ONDA DEL DRAGONE"...

QUELLA TECNICA ERA MOLTO POPOLARE NEL SEDICESIMO SECOLO, MA SCOMPARVE PIU' DI TRECENTO ANNI OR SONO.

CHI E' LEI? DA DOVE VIENE?



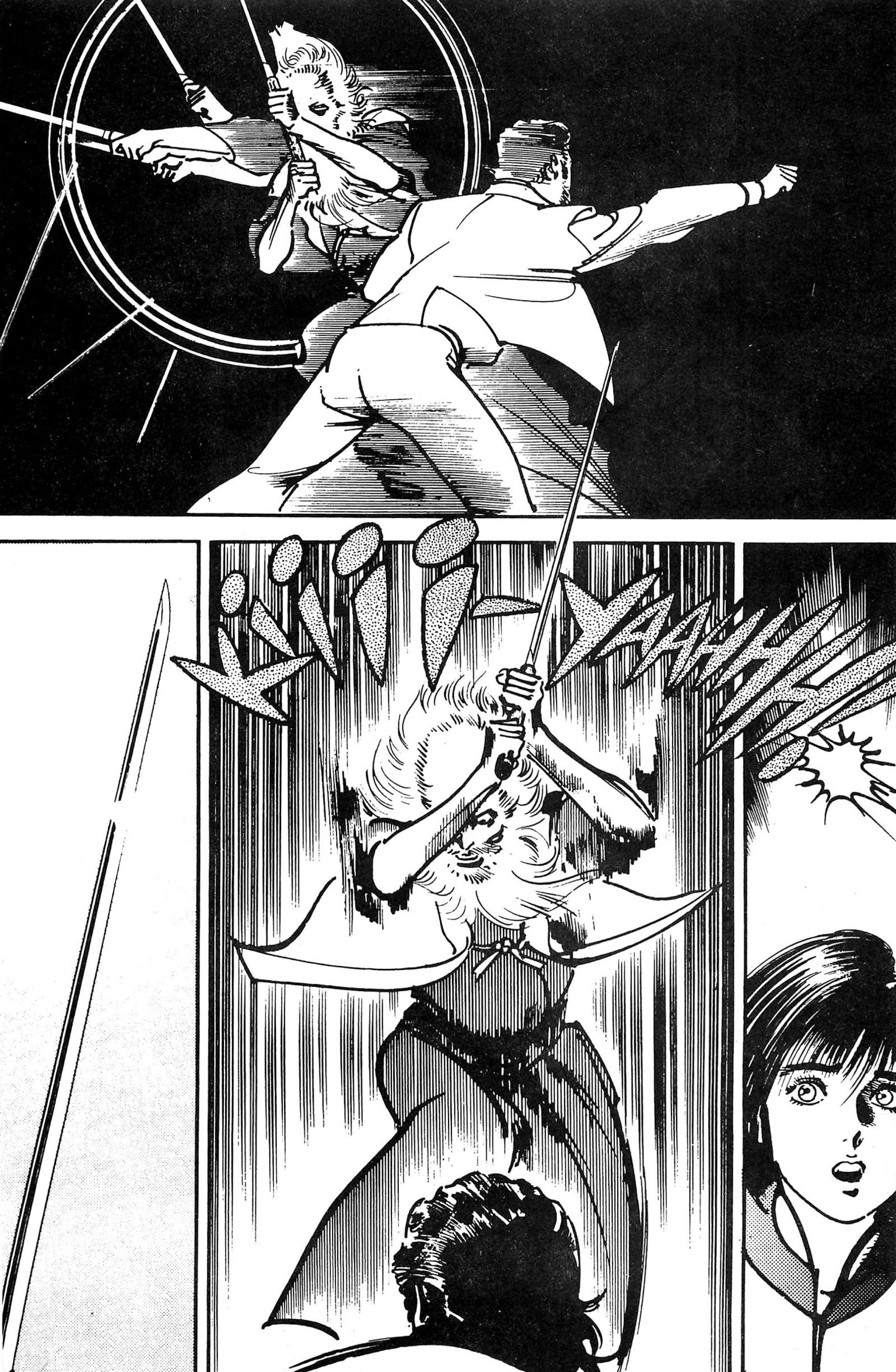
AH, VEDO. NIENTE DISCUSSIONI, EH? MOLTO BENE...

NO! BASTA, VI PREGO!

U

SWISH

WHACK



ZZAAAHHH!!

KA-

QUELLA... BAMBINA... E' UN MOSTRO !

....

CONTINUA...

DOSSIER

HAYAO MIYAZAKI

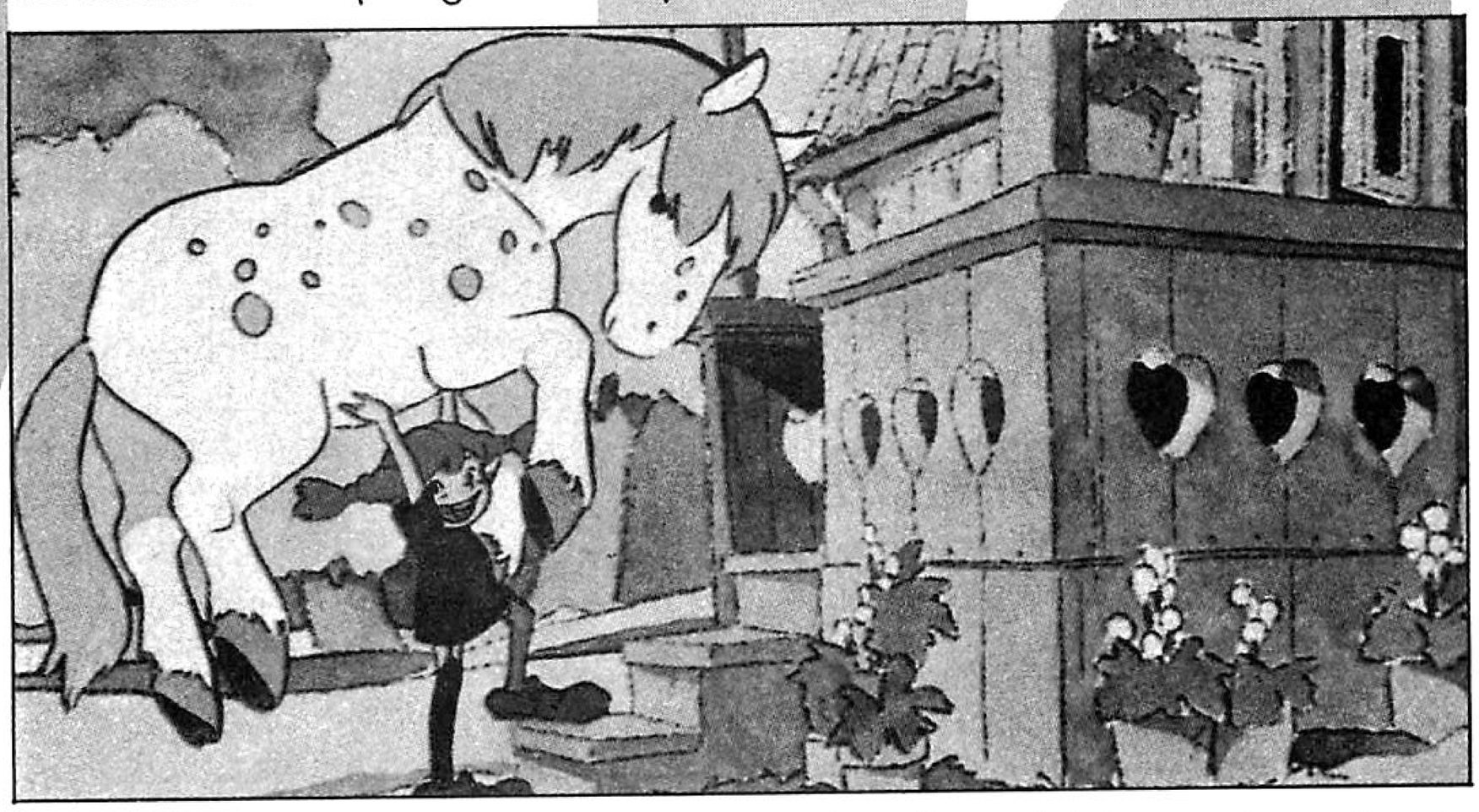
A CURA DI ANDREA BARICORDI E MASSIMILIANO DE GIOVANNI

Hayao Miyazaki è sicuramente l'autore che, per fama e bravura, meglio rappresenta il mondo dell'animazione giapponese, ed è a lui che si devono molte delle produzioni cinematografiche e televisive che hanno segnato l'epoca d'oro dei cartoon nipponici in Italia. Ben sedici serie portano la sua firma, anche se i ruoli che arriva a coprire non sono sempre di primissimo piano, e i suoi lungometraggi sono approdati in occidente riscuotendo un successo pari quasi a quello di Walt Disney. In effetti, Miyazaki è un autore che meglio di altri riesce a reggere il confronto con il grande genio americano, sia per le raffinate animazioni che per le storie, spesso permeate da un lirismo unico e coinvolgente. E' per questo che abbiamo voluto riservargli un intero dossier, doveroso omaggio a un artista capace di regalarci ancora emozioni.

Un autore che viene definito 'il Disney giapponese', anche se la pur lusinghiera definizione non gli rende piena giustizia; un coscienzioso artista che si reca personalmente sui luoghi in cui ha deciso di ambientare i suoi lavori, per catturarne i colori e i sapori; uno scrupoloso produttore che segue l'opera in lavorazione dal soggetto alla proiezione sullo schermo; un frenetico, maniacale lavoratore su cui esistono già voci e leggende, come quella che lo vuole a capo di sei studi di animazione segreti, o quella secondo cui egli riesce a dormire solo mezz'ora al giorno: questo è Hayao Miyazaki. Nella realtà è un simpatico cinquantenne le cui produzioni animate piene di dolcezza fanno sognare spettatori di ogni età, aprendo brecce variopinte sul mondo della fantasia. E questo non è leggenda: i suoi film di principesse e castelli volanti hanno un'incredibile successo in un periodo in cui vanno per la maggiore solo l'horror truculento e la fantascienza. Miyazaki nasce nel 1941 ad Akebono, nel distretto Bunkyo di Tokyo; trascorre l'infanzia e l'adolescenza fra continui trasferimenti scolastici, e inizia a interessarsi all'animazione - a dir suo - dopo aver assistito al lungometraggio *Hakuja Den* (La leggenda del serpente bianco) della Toei nel 1958. A diciassette anni tenta di avvicinarsi ai manga, con scarsi risultati, e un paio di anni dopo entra nel club scolastico di ricerca sulla letteratura per l'infanzia. Nell'aprile del 1963, finalmente la grande occasione: è assunto dalla Toei e, dopo tre mesi di prova, inizia a lavorare come intercalatore per **Wan Wan Chushin Gura** (I fedeli cani servitori). Grazie a questa mansione di realizzare i disegni che compongono le immagini intermedie fra i movimenti principali dei personaggi, l'ancora giovane Miyazaki affina la tecnica imparando a rendere pulita l'animazione, in modo da privarla sia di fastidiosi 'scatti' che di eccessivi arzigogoli. La prima serie televisiva a cui lavora è **Okami Shonen Ken** (Ken, il ragazzo lupo), sempre come intercalatore e sempre per la Toei; nonostante questa non risulti un'opera di particolare importanza, Miyazaki si afferma come animatore coscienzioso,

DOSSIER

entrando così nel cast di lavorazione del lungometraggio in celluloide **Gulliver no Uchu Ryoko** (I viaggi spaziali di Gulliver) e successivamente, come assistente disegnatore, di **Shonen Ninja Kaze no Fujimaru** (Fujimaru, il giovane ninja del vento). In questo periodo, nel quale è impegnato anche come segretario generale della casa di produzione, conosce l'animatrice Akemi Ota, che diverrà poi sua moglie. Nel 1965, dopo aver realizzato la sua prima serie come capo animatore, **Hassle Punch** (La disputa di Punch), decide di prestare opera a uno dei primi lungometraggi per le sale, e qui la sua mano inizia a riconoscersi maggiormente. In **Taiyo no Oji Hols no Dai Boken** (Il principe del sole: La grande avventura di Hols), infatti, le scene d'azione e i movimenti di camera sono dovuti chiaramente all'intervento di Miyazaki, che dipinge anche le scenografie, riconoscibile sia nella velocità che nella morbidezza dei movimenti dei personaggi; questa capacità di abbinare due caratteri apparentemente discordanti, diventa ben presto il suo inconfondibile marchio di fabbrica. Nel frattempo porta avanti il progetto di **Rainbow Sentai Robin** (Robin, la pattuglia dell'arcobaleno). Nel marzo del 1968 viene proiettato per la prima volta **Taiyo no Oji Hols no Dai Boken** e il successo è grande, tanto che l'ormai esperto animatore, da sempre preoccupato per il destino dell'animazione a causa dell'avvento dell'era elettronica, non teme più la concorrenza della televisione e, anzi, vi collabora negli ultimi episodi della serie **Mahotsukai Sally** (Sally la maga), prettamente indirizzata a un pubblico infantile. Le prime avvisaglie di celebrità sopraggiungono con il divertente e movimentato **Nagagutsu Wo Haita Neko** (Il gatto con gli stivali), trasposizione animata e rivisitata della celebre fiaba, il cui personaggio eponimo diverrà nientemeno che il simbolo della Toei. L'anno successivo Miyazaki viene contattato per realizzare l'animazione del film **Sora-tobu Yurei Sen** (La misteriosa nave volante), su sceneggiatura del famoso Shotaro Ishimori, e per un'altra serie del genere 'maghette', ovvero **Himitsu no Akko Chan** (Il segreto della piccola Akko).



Dal 1970 in poi, avere il nome di Miyazaki nello staff di lavorazione diventa una sorta di garanzia, e perciò il divertente **Dobutsu Takara Jima** (L'isola del tesoro degli animali) viene pensato e realizzato esclusivamente per via della sua collaborazione. Lo stesso accade per **Alì Babà to Yonjuippiki no Tozoku** (Alì Babà e i quaranta ladroni) nel quale, oltre a effettuare l'animazione, coordina i lavori; questo film segna inoltre la fine della collaborazione fra la Toei e il bravo animatore che, trasferitosi alla A Production, si mette subito al lavoro per la realizzazione di **Nagagutsushita no Pippi** (Pippi Calzelunghe). Il progetto, purtroppo, non va in porto, nonostante Miyazaki si rechi in Svezia personalmente, assieme a Yutaka Fujoka, presidente della TMS, per comprare i diritti del celebre personaggio creato da Astrid Lindgren. La delusione non scoraggia l'intraprendente animatore, che firma la regia degli ultimi dieci episodi di **Lupin Sansei** (Lupin III), realizzandone più tardi in

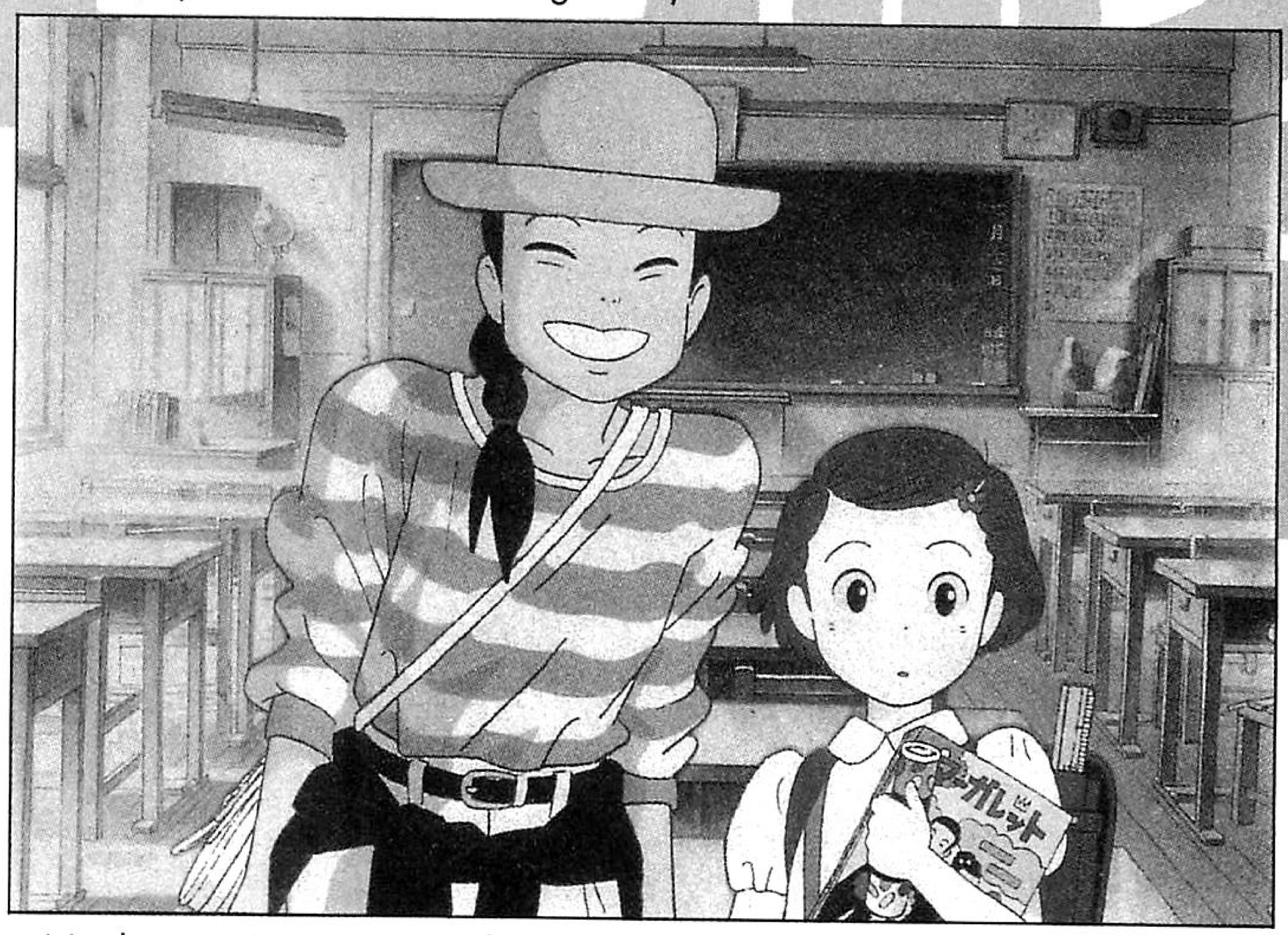
IL FUMETTO

Sebbene sia dotato di uno straordinario talento poliedrico, Hayao Miyazaki ha sempre preferito dedicarsi all'animazione e alla caratterizzazione dei personaggi, piuttosto che alla realizzazione di fumetti. L'unico manga che lo vede coinvolto è infatti ***Kaze no Tani no Nausicaä****, realizzato dopo le molte insistenze della Tokuma Shoten e presentato a puntate sulla rivista d'animazione "Animage", sulla scia dello strepitoso successo dell'omonimo lungometraggio. Miyazaki non solo descrive l'azione mantenendo inalterato il coinvolgente dinamismo*

DOSSIER

del film, ma inserisce nelle tavole un particolarissimo gusto pittorico, ben visibile nelle scenografie e nell'equilibrio delle singole vignette, realizzate preferendo un ricco e deciso tratteggio al pennino a un utilizzo totale del retino. La storia riprende abbastanza fedelmente quella del cartoon, ma sono inevitabili alcune variazioni di sceneggiatura, per rendere il progetto comunque originale e imprevedibile.
Dopo il successo del manga in Giappone e in America, dove è stato pubblicato dalla Viz Comics in sette fascicoli mensili, Miyazaki ha iniziato a disegnare le nuove avventure di Nausicaä, spinto ancora una volta dalla casa editrice, pronta a rilanciare il personaggio grazie a un futuro nuovo film e a una massiccia promozione libraria.

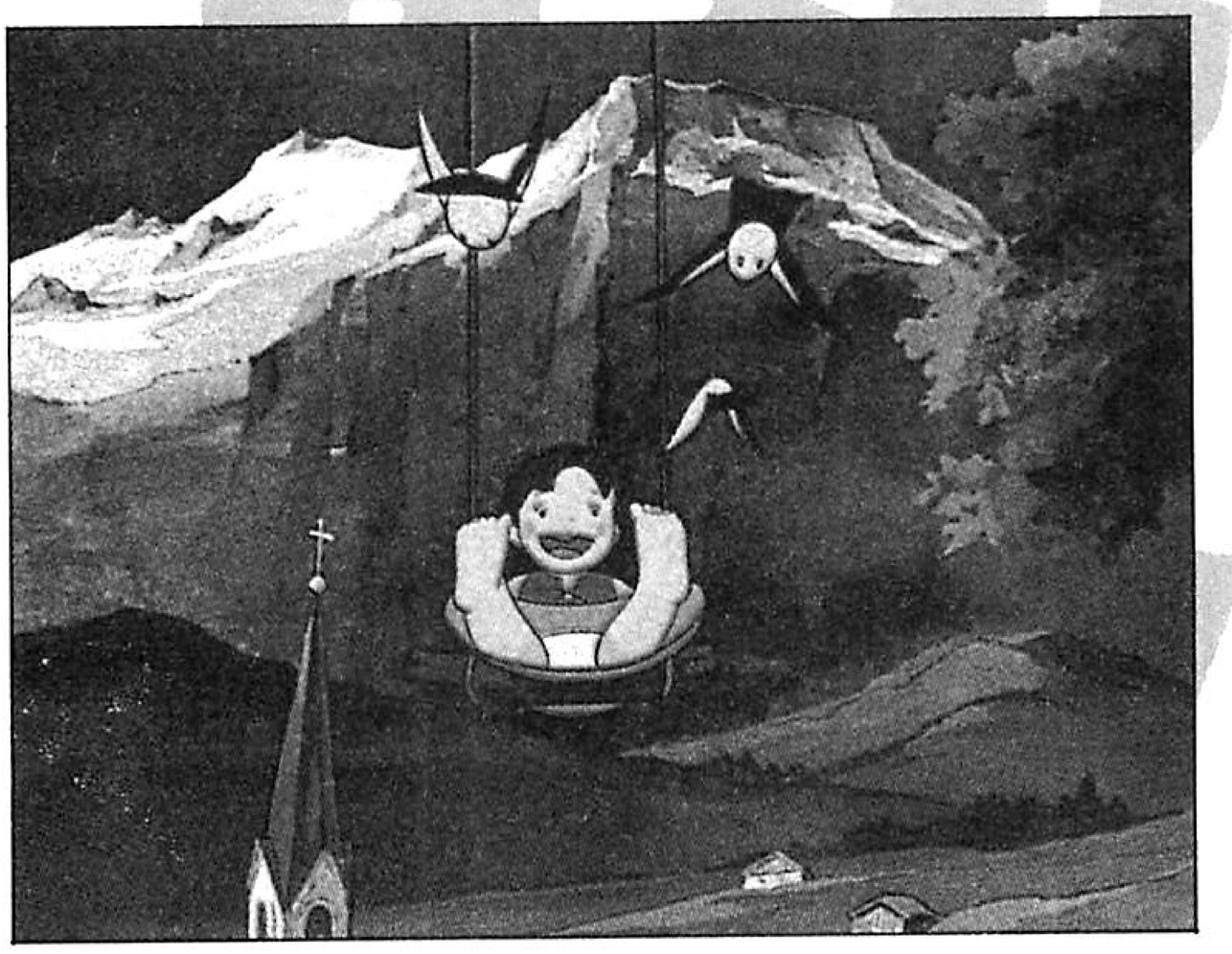
prima persona, sotto lo pseudonimo di 'Telecom', due episodi oggi venduti in videocassetta come veri film. Dopo aver prodotto il film pilota **Yuki no Hi** (Il giorno di Yuki), un progetto di Tetsuya Chiba che non è mai stato preso in considerazione dai distributori, nel 1972 disegna **Akado Suzunosuke** (Suzunosuke dal petto rosso) e idea interamente il cortometraggio **Panda Kopanda** (Panda piccolo panda), considerato la sua prima e vera opera come autore completo. Dal 1973 al 1974 vengono prodotte le nuove avventure dei simpatici orsetti, nel film **Panda Kopanda Ame Huri Sakasu no Maki** (Panda piccolo panda: L'episodio del circo piovoso); inoltre l'autore si dedica semplicemente all'animazione base di **Koya no Shonen Isamu** (Isamu, il ragazzo della selvaggia prateria) e **Samurai Giants**, iniziando i lavori per **Alps no Shojo Heidi** (Heidi, la bambina delle Alpi) per la Zuiyo. **Flanders no Inu** (Il cane delle Fiandre) è l'unica serie televisiva che vede il nome di Miyazaki solo come vice-animatore, in quanto il suo progetto principale risulta essere il serial **Haha wo Tazunete Sanzenri** (3000 miglia alla ricerca della mamma), che non gli impedisce comunque di dedicarsi anche ad **Araiguma Rascal** (Il procione Rascal). Poi, nel 1978, la svolta decisiva: **Mirai Shonen Conan** (Conan, il ragazzo del futuro) consacra Hayao Miyazaki come uno dei migliori narratori esistenti, le cui ambientazioni vengono considerate da ora in poi come le più innovative e particolareggiate. **Akage no Anne** (Anne dai capelli rossi) lo vede operare come realizzatore degli schizzi preparatori, riportandolo alle tematiche di Heidi, mentre al termine del 1979 completa il lungometraggio **Lupin Sansei Cagliostro no Shiro** (Lupin III: Il castello di Cagliostro).



Negli anni '80 iniziano a fiorire le sue opere di punta, che fanno presto il giro del mondo. Nel 1984, subito dopo la serie **Meitantei Holmes** (L'investigatore Holmes), appare finalmente **Kaze no Tani no Nausicaä** (Nausicaä della Valle del Vento), il film-simbolo di Miyazaki, che riceve un riconoscimento dal WWF per le tematiche ambientalistiche affrontate nel film. Forse Miyazaki è solo all'inizio, e la breccia sul mondo della fantasia non si richiuderà tanto facilmente, almeno a giudicare dal successo degli ultimi **Tenko no Shiro Laputa** (Laputa, il castello nel cielo), **Tonari no Totoro** (Il vicino Totoro) e **Majo no Takkyubin** (Le veloci consegne a domicilio della streghetta). Una delle più recenti produzioni del geniale animatore è il film **Omohide Poroporo** (Solo ieri), una tenera avventura scolastica che ha come protagonista la piccola Taeco, ma del quale nulla si sa di più preciso al momento. Speriamo di potercelo gustare al più presto.

DOSSIER

Hayao Miyazaki esordisce nel mondo delle serie animate giapponesi sin dal 1963, anno in cui lavora, sotto la guida dell'esperto Sadao Tsukyoka, come intercalatore nella serie **Okami Shonen Ken**, la storia di un ragazzo allevato da un branco di lupi. Sempre per la Toei, dopo il fantascientifico **Rainbow Sentai Robin**, l'autore inaugura inconsapevolmente uno dei filoni narrativi più sfruttati in Giappone: il genere 'maghette'. In **Mahotsukai Sally** (in Italia *Sally la maga*), tratto dal manga di Mitsutero Yokoyama, la protagonista è infatti una giovane strega giunta sul nostro pianeta per studiare il comportamento umano. Nel 1969, Miyazaki tenta di bissare il precedente successo lavorando sempre per la Toei a un progetto simile: **Himitsu no Akko Chan** (in Italia *Lo specchio magico*), in cui si assiste alle trasformazioni della bambina protagonista per mezzo del suo specchietto magico. Ormai famoso regista, l'autore viene coinvolto dalla TMS per la serie di **Lupin III**, il celebre personaggio creato da Monkey Punch. Dopo averne diretto gli ultimi dieci episodi, dal segno più addolcito e meno caricaturale rispetto all'originale, Miyazaki lavora ad **Akado Suzunosuke**, trasposizione animata di un dramma radiofonico degli anni '50 dal soggetto di Munai Tsunayoshi, incentrata sulle gesta di un valoroso samurai. Nel 1973, sotto la regia di Shigenori Yoshida, Miyazaki cura l'animazione di **Koya no Shonen Isamu** (in Italia *Sam, il ragazzo del west*), una storia western che condanna il razzismo di cui è spesso vittima il protagonista, figlio di un'indiana e di un giapponese. Dopo la serie sportiva **Samurai Giants**, prodotta dalla Eiken, l'autore realizza per la Zuiyo il primo progetto rivolto essenzialmente al mercato occidentale. Nel 1974, grazie a un romanzo di Johanna Spyri che ben si addice a questo tipo di operazione, viene infatti prodotto **Alps no Shojo Heidi** (in Italia semplicemente *Heidi*). Le avventure della piccola orfana vengono con successo trasposte in animazione da Isao Takahata e Masahiro Yoka, che firmano rispettivamente il soggetto e la sceneggiatura, e da Yoichi Yatabe, che ne cura l'animazione. **Flanders no Inu** (in Italia *Il fedele Patrash*) è il progetto che coinvolge Miyazaki nel 1975, anche se la drammatica storia che si conclude con la morte del protagonista Nello e del suo fedele cane Patrash lo vede solo in veste di vice-animatore. E' ancora un romanzo occidentale a offrire lo spunto, nel 1976, per la realizzazione di **Haha wo Tazunete Sanzenri** (in Italia *Marco*), che riprende il racconto "Dagli Appennini alle Ande" contenuto nel *Cuore* di Edmondo de Amicis. L'anno seguente Miyazaki collabora alla seconda serie di **Lupin III** (in Italia *Le nuove avventure di Lupin III*) e ad **Araiguma Rascal** (in Italia *Rascal, il mio amico orsetto*) storia autobiografica sull'infanzia dello scrittore americano North Sterling, mentre nel 1978 dirige per la Nippon Animation la sua serie più famosa: **Mirai Shonen Conan** (in Italia semplicemente *Conan*). Prendendo spunto da *The Incredible Tide* di Alexander Key, l'autore introduce nella serie tematiche profondamente antimilitariste, presentando, in una Terra del futuro rifiorita dopo un olocausto nucleare, la civiltà bellica di Indastria e quella pacifista di Hyarbor, in cui trovano riparo i due protagonisti Conan e Lana. Sempre di Miyazaki è la regia di **Akage no Anne** (in Italia *Anna dai capelli rossi*) del 1979, che riprende



GULLIVER NO UCHU RYOKO
80', 1965, Toei.
Se Jonathan Swift ci aveva già raccontato del passaggio di Lemuel Gulliver nel paese del piccolo popolo di Lilliput, fra i giganti di Brobdingnag, fra i cavalli intelligenti Houyhnhnm e sull'isola volante di Laputa, la Toei completa il quadro spedendo il famoso viaggiatore, ancora giovane, in una rocambolesca avventura ai confini del cosmo.

TAIYO NO OJI HOLS NO DAI BOKEN
62', 1968, Toei.
Un tranquillo villaggio nordico di pescatori viene sconvolto dall'oscuro signore dei ghiacci, intenzionato a dominare sui popoli. Hols, un coraggioso ragazzo, tenta di impedirlo e, aiutato dal potere del sole e da un buon gigante di roccia, riporta la serenità alla sua gente. In Italia il film è conosciuto come La grande avventura del piccolo principe Valiant e Il segreto della spada del sole.

DOSSIER

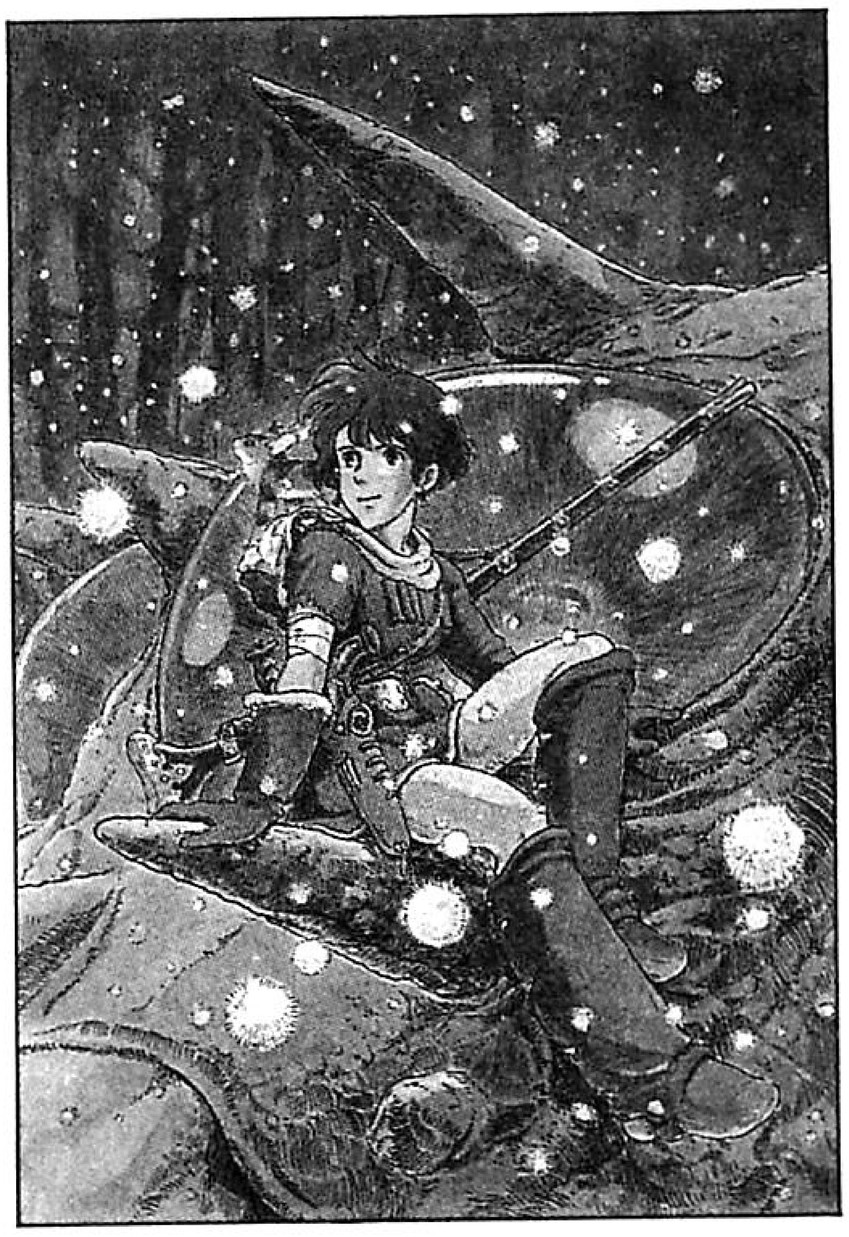
NAGAGUTSU WO HAITA NEKO
80', 1969, Toei.
Liberamente tratta dall'omonima fiaba di Perrault, questa è sicuramente la più divertente versione de Il gatto con gli stivali *mai realizzata, grazie soprattutto alla caratterizzazione dello stupido orco trasformista. Il soggetto, che prende inoltre spunto anche da* Il lago dei cigni *e da* La bella e la bestia, *è approdato sui nostri schermi con il titolo originale* Il gatto con gli stivali.

SORATOBU YUREI SEN
60', 1969, Toei.
Nato dall'immaginazione di Shotaro Ishimori, il lungometraggio gioca su un'atmosfera di mistero e l'azione cresce man mano che si avvicina il finale dove, per la scena del combattimento con il robot Golem, Miyazaki ha avuto carta bianca dall'autore, realizzando una delle migliori sequenze animate della cinematografia giapponese.

il romanzo *Ann of the Green Gables* di Lucy Maud Montgomery. L'accattivante sceneggiatura di Chika Shigaki e Isao Takahata contribuisce al successo della storia, incentrata su una giovane orfana che sogna una casa e una famiglia che la ami. Dopo aver abbandonato per qualche anno la scena televisiva, preferendo dedicarsi al cinema d'animazione, Miyazaki dirige nel 1984 la sua più recente serie: **Meitantei Holmes** (in Italia *Il fiuto di Sherlock Holmes*), prodotta dalla TMS in collaborazione con la RAI e con lo studio di Marco Pagot. La storia si ispira alle avventure del famoso detective di Sir Arthur Conan Doyle, e i personaggi sono caratterizzati da Yoshifumi Kindo come animali dalle sembianze umane.

LUPIN III:
CAGLIOSTRO NO SHIRO
100', 1979, TMS.

Il malvagio conte di Cagliostro decide di rapire la bella Clarice per costringerla a sposarlo. La ragione è celata nel segreto di due anelli dall'effigie di capricorno, l'uno appartenente al nobile e l'altro alla ragazza e che incastrandosi nell'orologio del campanile aprono le porte di un favoloso tesoro. Sulla loro strada si trova però coinvolto Lupin. Anni prima, Clarice aveva soccorso il ladro gentiluomo, sorpreso a rubare nella casa dei genitori; affascinata dai suoi modi gentili, aveva mantenuto il segreto evitandogli una sicura condanna. Il protagonista decide quindi di contraccambiarle il favore liberandola. Il conte rimane vittima delle lancette dell'orologio, e muore lasciando il rivale attonito di fronte a un inatteso spettacolo: il tesoro è in realtà una città sommersa, che riappare dal fondo del lago. Dopo aver prodotto e realizzato alcuni episodi della serie televisiva, Miyazaki non rinuncia a rendere omaggio a Lupin III con questo splendido lungometraggio, premiato anche a Cannes nel 1979. L'animazione è particolarmente fluida, dinamica e caratterizzata da rapidi cambi di prospettiva, che apprezziamo soprattutto nei molteplici e geniali inseguimenti.



KAZE NO TANI NO NAUSICAÄ
118', 1984, Tokuma Hakuhodo.

I potenti della Terra si sono uccisi l'un l'altro in una terrificante guerra nucleare, responsabile della fine della civiltà contemporanea; ora, a dieci secoli dall'olocausto, i discendenti dei pochi superstiti sono costretti a vivere nelle poche terre incontaminate. L'intero pianeta è infatti ricoperto quasi interamente da una fitta giungla tossica, popolata da creature giganti e da voraci insetti. Nausicaä è la principessa della Valle del Vento e vive in armonia con il mondo che la circonda, cercando un rimedio per rendere respirabile l'aria della foresta, coltivando le piante velenose con acqua incontaminata. La città di Tolmeikia, però, per la sete di conquista che la spinge alla ricerca del soldato invincibile, una delle armi termonucleari artefici della tragedia passata, non tarda a ricorrere alla forza. Il suo esercito inizia così una stupida guerra ai danni degli altri paesi, che solo Nausicaä riesce a fermare passando persino attraverso la morte. Realizzato da Miyazaki con la collaborazione di Kazuo Komatsubara, il film, acclamato dai critici e dai fan, è riconosciuto come un cult movie dell'animazione giapponese. E' un racconto toccante, animato magistralmente, che colpisce soprattutto per la ricercatezza di particolari presenti nel panora-

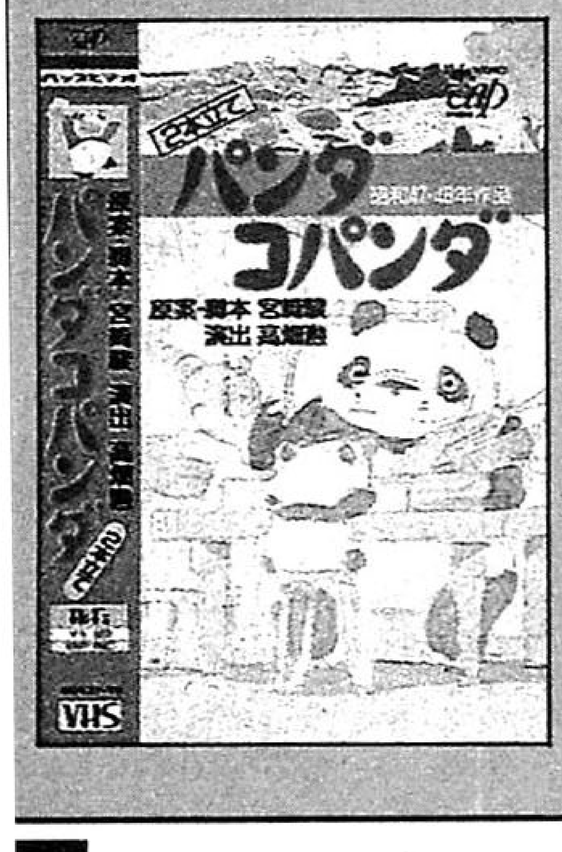
DOSSIER

DOBUTSU TAKARA JIMA
78', 1971, Toei.
Singolare riedizione del celebre racconto stevensoniano, che fra personaggi umani inserisce animali antropomorfi, soprattutto nella ciurma della nave pirata. Un'emozionante e divertente caccia al tesoro fra le insidie naturali della misteriosa isola. Il film è stato distribuito nel nostro paese come Gli allegri pirati dell'isola del tesoro.

ALI' BABA' TO YONJUIPPIKI NO TOZOKU
55', 1971, Toei.
Il pronipote di Alì Babà spadroneggia in terra araba grazie al ricco bottino ottenuto dall'avo, e carica di tasse il popolo. Ci penserà un discendente del capo dei quaranta ladroni a riportare la giustizia, aiutato da una banda di trentotto gatti randagi e un topo, nonostante il tiranno sia protetto dal genio della lampada di Aladino. In Italia, Alì Babà e i quaranta ladroni.

DOSSIER

PANDA KOPANDA
33', 1972, Tokyo Movie. Primo soggetto originale di Miyazaki, il film racconta le avventure quotidiane di due simpatici orsacchiotti asiatici, padre e figlio. Nel breve cartone animato viene utilizzata come co-protagonista una buffa bambina con le trecce, recuperata dai 'settei' (schizzi preparatori) del mai realizzato Nagagutsushita no Pippi. *I personaggi sono stati ripresi nel 1973 dalla stessa casa di produzione nel film* Panda Kopanda Ame Huri Sakasu no Maki.



ma naturalistico, carico di suggestive atmosfere da troppo tempo dimenticate.

TENKO NO SHIRO LAPUTA
124', 1986, Nibariki/Tokuma Shoten.

La giovane Sheeta è tenuta prigioniera dai servizi segreti nazisti a bordo di un dirigibile. Approfittando del caos provocato dall'attacco di una banda di pirati, la ragazza tenta la fuga, ma cade nel vuoto. All'improvviso, il ciondolo che indossa si illumina sprigionando una forte energia antigravitazionale, che le permette di planare dolcemente fra le braccia dell'esterrefatto Pazu, un giovane minatore che le offre ospitalità. L'esercito e i pirati, però, non le danno tregua: sono interessati al prezioso gioiello, che indica la rotta per raggiungere Laputa, un'isola fluttuante

nel cielo, ultimo frammento di un'antica civiltà in possesso del segreto della levitazione, di immensi tesori e di terribili armi. La lunga serie di inseguimenti, fughe e alleanze forzate culmina nello scontro finale su Laputa. Il film rappresenta una tappa dell'evoluzione stilistica di Hayao Miyazaki, che alterna con estrema scioltezza situazioni di umorismo e di tensione, caratterizzando come mai aveva fatto le espressioni e gli umori dei protagonisti. Estremamente affascinante, inoltre, è l'utilizzo di una tecnologia per molti versi simile a quella descritta da Jules Verne nei suoi romanzi, che viene presentata da Miyazaki sin dalla sigla, un meraviglioso affresco ottocentesco capace di calare gli spettatori in un magico mondo al di là di ogni tempo.

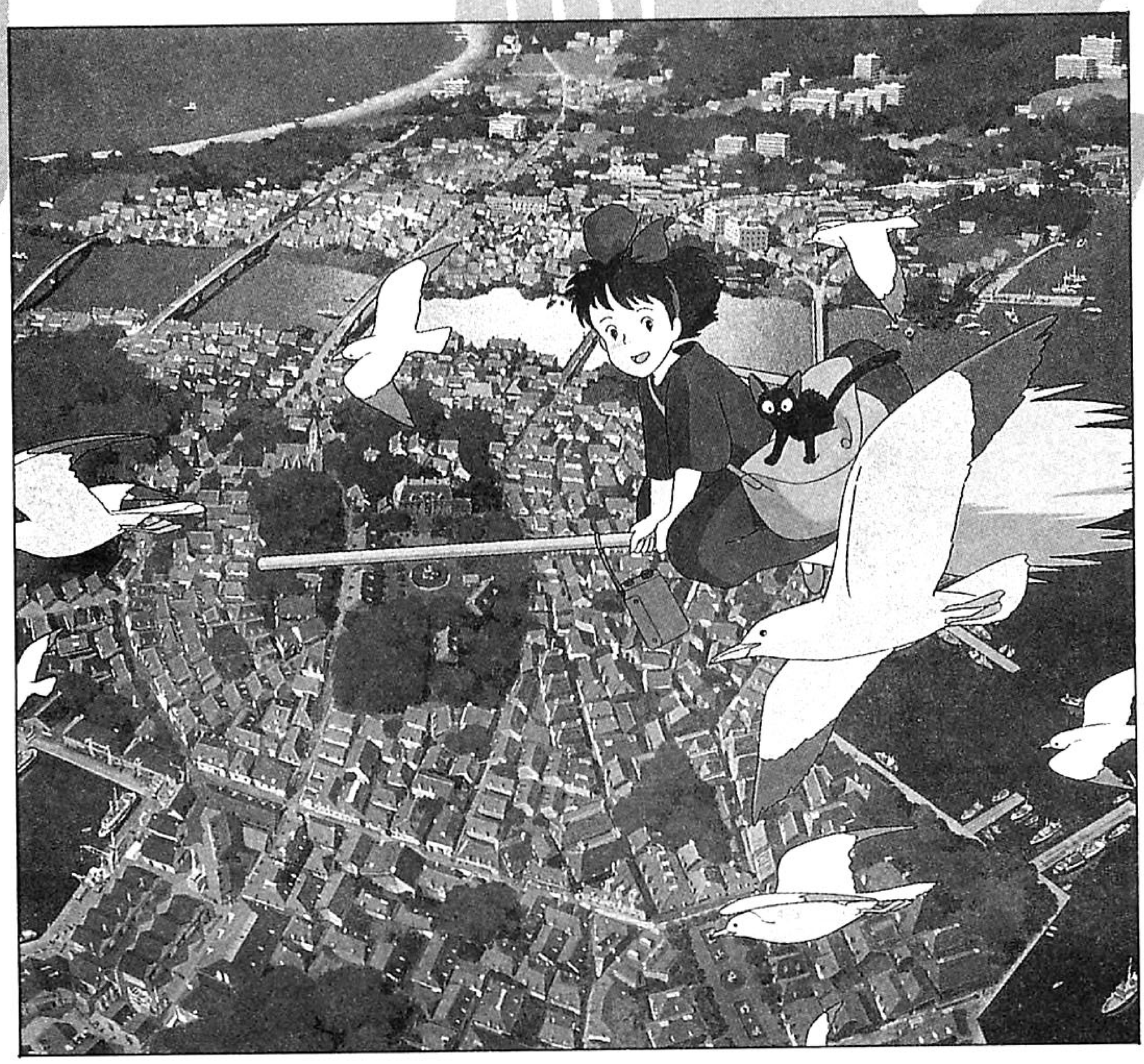
TONARI NO TOTORO
86', 1988, Nibariki/Tokuma Shoten.

Prodotto, come i precedenti *Nausicaä* e *Laputa,* da Toru Hara e musicato da Jo Hisaishi, il film è ambientato in un caldo maggio di circa trent'anni fa. Le piccole Satsuki e Mei fanno ritorno a casa con il padre; una misteriosa ghianda cade sul tetto attirando l'attenzione di Mei, la più giovane che, uscendo incuriosita, incontra una strana creatura. Le bambine raccontano l'accaduto a una gentile nonnina, che per tutta risposta le informa dell'esistenza di un dolce e timido spirito, Susuwatari, visibile solo agli occhi dei più piccoli. Strani avvenimenti coinvolgono i protagonisti, ma è durante il primo giorno di scuola che Mei, grazie alla sua acuta vista, vede nuovamente il piccolo spirito. Decide così di seguirlo, e si trova presto di fronte a Totoro, un secondo spirito assolutamente identico al precedente, ma molto più grande. La bambina finisce con l'addormentarsi nel folto pelo del nuovo amico ma, quando viene svegliata bruscamente dalla sorella, non rimangono tracce di Totoro. Passano i giorni, e anche Satsuki conosce i simpatici spiriti, di-

venuti ora tre, che divengono inseparabili compagni di avventure delle bambine. *Tonari no Totoro* è un film di affascinante semplicità, che fa riaffiorire negli adulti il ricordo dell'infanzia passata, e che stimola i più piccoli alla scoperta di un mondo fantastico, a contatto con la natura.

MAJO NO TAKKYUBIN
103', 1989, Eiko Kadono/Nibariki/Tokuma Shoten.

Realizzata durante l'estate del 1989, *Majo no Takkyubin* è una delle più recenti produzioni animate di Hayao Miyazaki, e segue la storia originale di Eiko Kadono. L'ambientazione non è dichiarata dall'autore, ma lascia supporre che la giovane protagonista viva in una cittadina europea; è anche impossibile situare il film in un preciso periodo storico, in quanto vi si affiancano elementi classici ad altri più tecnologici. La protagonista è la giovane Kiki, figlia di una strega e di un umano, che decide di lasciare la casa natale per un periodo di addestramento. Così, assieme al gatto Jiji, parte a cavallo della sua scopa di saggina e arriva alla città di Coleco, dove incontra il giovane Tombo, che la salva dalle ire di un poliziotto. Trovare un posto dove vivere per una giovane strega non è facile, e solo dopo molte ricerche Kiki trova alloggio presso il forno della signora Osono. Una volta sistemata, la ragazzina decide di guadagnarsi uno stipendio aprendo un servizio di consegne a domicilio, che la porta a conoscere particolari personaggi e a cacciarsi in mille disavventure. Come in ogni film di Miyazaki, non manca il lato rosa della vicenda, e l'amicizia tra Kiki e Tombo si fa sempre più intima.



DOSSIER

Lupin III
episodio 145, 1980. TMS.
Fujiko, la ragazza di Lupin, si impadronisce del detonatore di un gruppo di bombe atomiche che l'industriale Friederich Lowenbach intende sganciare dall'enorme aereo Albatros. Lupin si trova così coinvolto, suo malgrado, in un intrigo pericolosissimo nel quale deve destreggiarsi per evitare la catastrofe.

Lupin III
episodio 155, 1980. TMS.
Una ragazza di nome Maki, p'er dimostrare quanto dannoso potrebbe rivelarsi il robot volante creato dal padre scomparso, assolda un trio di ladri che si spacciano per Lupin, Goemon e Jigen. Il vero ladro gentiluomo la avverte però dell'imbroglio e con il suo aiuto distrugge la fabbrica che assembla i pericolosi automi. Il modello del robot volante verrà riutilizzato da Miyazaki nel film Tenkoo no Shiro Laputa.

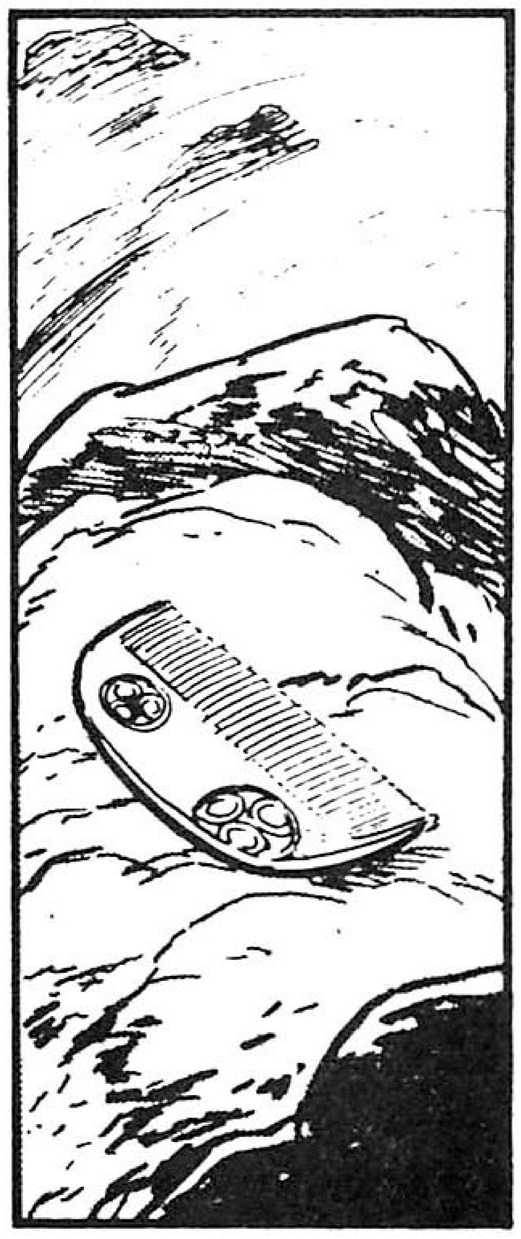
KAMUI

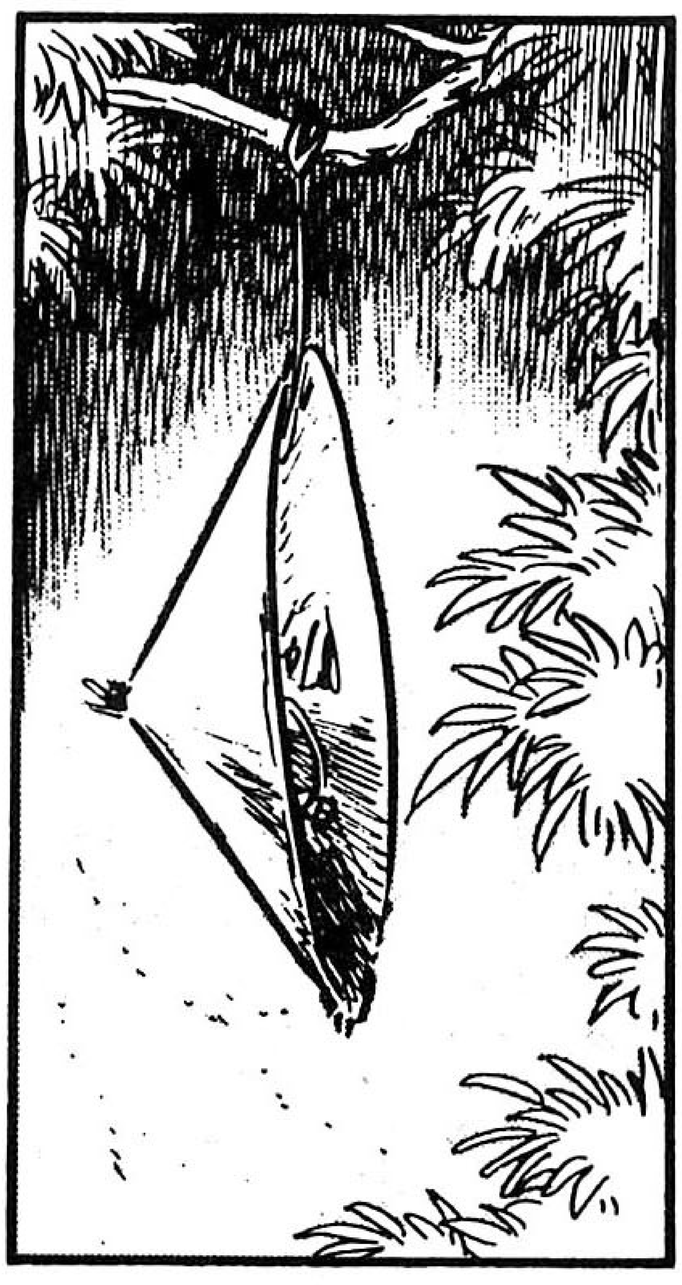
Il mercato della cittadina di Tsu, a Yumigahama, nella provincia di Bicchu, è un continuo brulicare di gente di ogni genere e condizione; come i loschi figuri in cui si imbatte Sugaru, una pescivendola dell'isola di Kushiki dall'aspetto e dai modi gentili. Con arroganza e faccia tosta, i due la infastidiscono facendole reiterate proposte oscene, ma grazie a un'abbondante dose di pazienza, la donna riesce a evitare di incollerire i due che si allontanano rimandando a momenti più propizi il compimento dei loro loschi propositi.

Nel bosco vicino, intanto, si nasconde un nukenin, un ninja disertore che ha deciso di sfuggire al controllo della propria famiglia guerriera.

***Kamui**, questo è il suo nome, viene improvvisamente attirato dalla fuga di un cerbiatto inseguito da un branco di famelici lupi. Riuscito a mettere in fuga il branco, Kamui non riesce però a trattenere la bestiola che fugge impaurita nell'intricata boscaglia.*

CAPITOLO 1 - ONNAZAEMON - Seconda Parte





NO, VI PREGO! NO!

AH AHAH! E DAI! TANTO, MICA SEI VERGINE!

ACCHIAP-PALA!

NON PUOI SCAP-PARE!

AAAAAH!

EH EH EH ! FAREMO IN FRETTA, VEDRAI !

FERMA-TEVI !

CHE BA-STARDI !

CHOT!

SSK SSK

WAK

TROIA!

WHOK!

FWHAK! WAK!

THUMP

GEH HEH HEH

AAA

EEE HEE HEE HEE

LA DONNA NON AVEVA ALTRA SCELTA CHE CEDERE...

...SOPRAFFATTA DALLA LIBIDINE DEGLI UOMINI...

...I QUALI INTENDEVANO PERPETRARE IL LORO GIOCO...

...FINO IN FONDO...

E LENTAMENTE.

ELLA PREGAVA CHE IL TEMPO SCORRESSE VELOCE.

UH UH UH ! PERCHE' COSI' MI PACE DI PIU' !

PER ... CHE' ... ?

AH AH AH ! ORA LE PIACE !

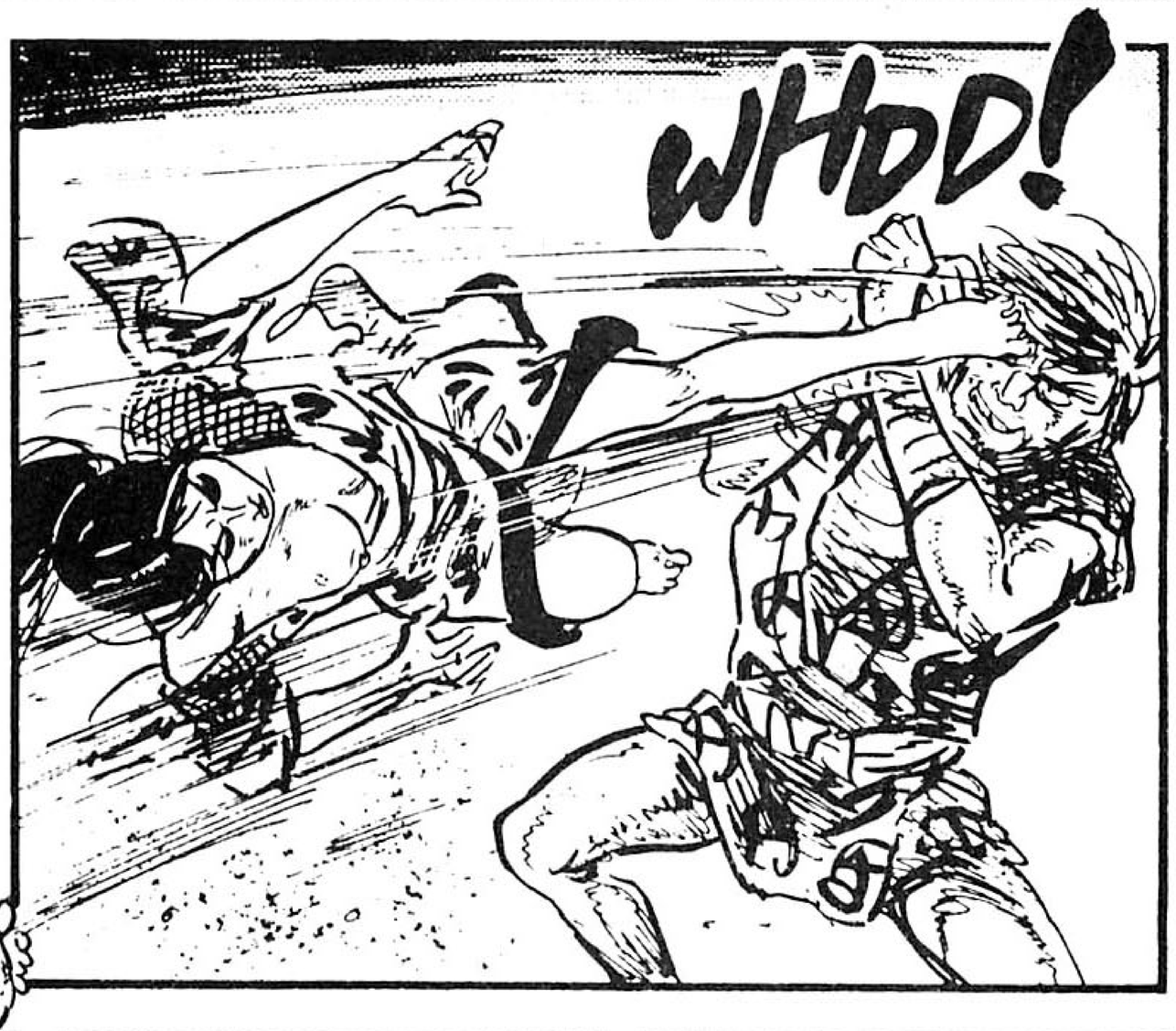
UH UH ! FACCIAMO-LA FUORI. E' IL TIPO CHE VA A SPIFFERARE TUTTO IN GIRO.

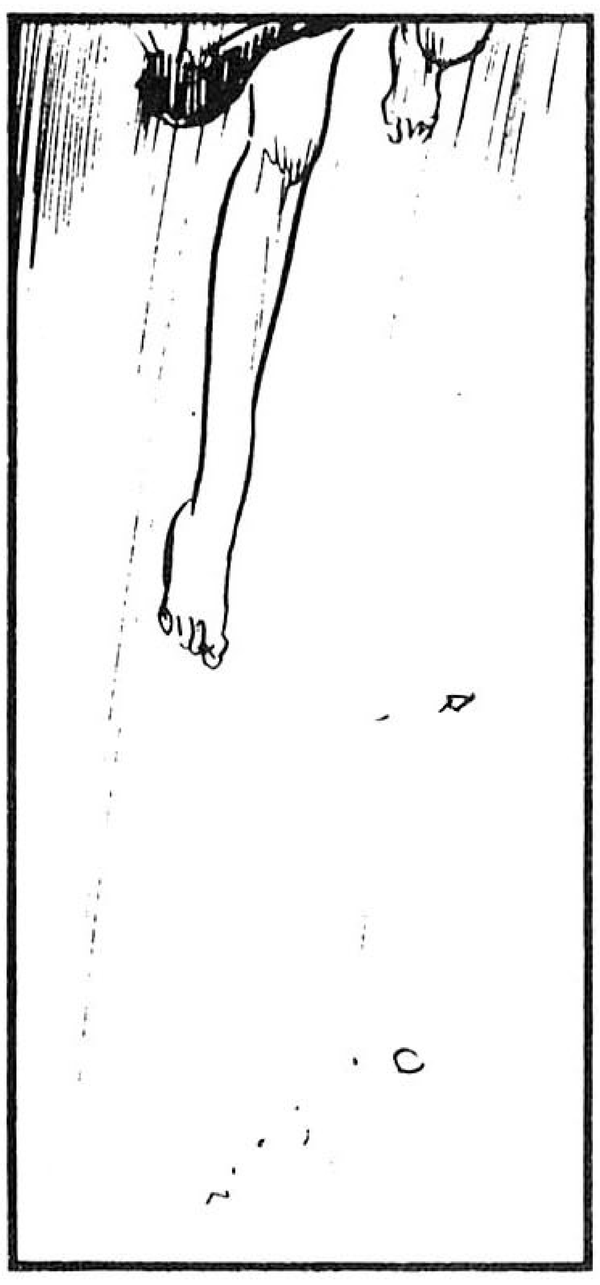
E COMUN-QUE ...

MMMMMMMMMM!

THAP!

WAK!


WHOD!



I DUE EVITANO FACILMENTE I DEBOLI ATTACCHI DELLA DONNA.

CI SA FARE.

MOLTO BRAVI, VOI DUE...

EH EH EH... HAI PERSO LA TUA PERCEZIONE NINJA.

EH EH. SE NON FOSSIMO STATI ANCHE NOI NINJA SARESTI RIUSCITA A SCAPPARE.

ABBANDONANDOTI, HAI TRADITO LA TUA MENTALITA' DEL FUGGIASCO.

IL TUO PIANO E' FALLITO, SUGARU.

EH EH EH! LASCIA PERDERE!

NEMMENO I MIGLIORI NINJA SONO RIUSCITI A DISERTARE.

E' IMPRESSIONANTE. SEI RIUSCITA A SFUGGIRE ALLE IMBOSCATE DEGLI IGA* PER PIU' DI DIECI ANNI.

LA TUA FAMA E' MERITATA, SUGARU ...

MA ORA E' TUTTO FINITO.

HEH HEH

*IGA: NOME DI UNA PROVINCIA E DEL CLAN DI NINJA CHE VI RISIEDE.

MUORI !

KRAK!

CHOK!

THUF!

E'IL KAWA-RIMI!*

MA CHE...?!

TING TING

TANG

TANG

CHOK!

WHIP

*LA TECNICA DEL TRASFORMISMO.

PA-CHING!

TANG!

OH!

I TUOI SHURIKEN* E LA TUA SPADA SONO INUTILI.

E NON HANNO EFFETTO.

HA UNA MAGLIA AD ANELLE!

* PUGNALETTI DA LANCIO, SPESSO A FORMA DI STELLA.

LE AZIONI IMPREVISTE DELL'UOMO MODIFICANO SEMPRE L'EQUILIBRIO DELLA NATURA ...

BATA BATA BATA

... E IL SAGGIO SA USARE CIO' A PROPRIO VANTAGGIO.

WHSSSH

GHAAAH!

TING

TING

TANG

TING

QUELLA PICCOLA ...!

EEYAAGH

GHAAH

EH ?

MA ...
E' ... !

DANNA-
ZIONE !

DIO... SANTO!
SSHI-NG!!
OH, NO.

VI E' PIACIUTO? E'IL SENBON MIDAREU CHI*!

GYAAAAAH!

DAHH...

*"LA MORTE DAI MILLE ACULEI", LA TECNICA SEGRETA DI SUGARU

TANG

TANG

TING

PAAAAG

AAAAAA

MUORI!

CHOK!

WHUMP

KRAK!

AAAH!

WDD!

SWIP!

WPAK!

KRAK!

AAAH

WPAK!

CHAK!

HEH HEH HEH

WPAK!

CONTINUA...

ARRETRATI

Finalmente sono disponibili i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni. Quanto costano? Il prezzo di copertina (lire 3.500 per ZERO, 5.000 per Z COMIX, 4.000 per MANGA HERO e 4.000 per MANGAZINE) più un contributo fisso per le spese postali di lire 3.500 per ogni spedizione, indipendentemente dal numero di copie richieste. Chiaro?
E come fare per riceverli? E' semplicissimo. Basta inviare un vaglia postale a:
GRANATA PRESS srl, via Marconi, 3 - 40122 BOLOGNA.
Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.

NUMERI DISPONIBILI:
ZERO nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6 (cadauno lire 3.500)
Z COMIX nn.1, 2 (lire 5.000)
MANGA HERO nn.1, 2 (lire 4.000)
MANGAZINE n.1 (lire 4.000)

ABBONAMENTI

Grande successo delle campagne abbonamenti di ZERO e MANGAZINE. Stimolati dalla possibilità di ricevere direttamente a casa le vostre riviste preferite, nonché allettati dalla magnificenza dei doni che vi avevamo offerto, vi siete gettati a capofitto sulle nostre irrinunciabili proposte. Quali? Eh, ci dispiace ma, come stabilito, la possibilità di avere gratuitamente la videocassetta di KEN e il libro ANIME è improrogabilmente scaduta il 30 aprile. Per cui tutti coloro che si abboneranno dopo tale data avranno le riviste ma non i doni. Come abbonarsi? Basta inviare un vaglia postale di lire 42.000 (per ZERO) o di lire 48.000 (per MANGAZINE) a: GRANATA PRESS srl, via Marconi, 3 - 40122 BOLOGNA. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo.

APPUNTAMENTI

Nuove date da ricordare per tutti gli appassionati manga. Il 12 maggio a Cremona, presso la Sala Contrattazione della Camera di Commercio, grande presentazione di MANGAZINE, presente la redazione al completo. A Reggio Emilia, invece, nei giorni 1 e 2 giugno, al Centro Esposizioni di Via Filangeri, 15 avrà luogo una mostra mercato alla quale saremo presenti con uno stand pieno di novità e arretrati. Non mancate!

ZERO

4 5 6 7 8 9 1

KEN IL GUERRIERO, XENON, BAOH: TRE SERIAL CHE NON HANNO BISOGNO DI PRESENTAZIONE PER LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE! TUTTI I MESI IN EDICOLA. 80 PAGINE, 3.500 LIRE.

Granata